http://www.oldgamesitalia.net/

K

Atari ST
Amiga
Amstrad
CBM 64/128
Spectrum
IBM + altri

Anno II n.12
DICEMBRE 1989
Lire 5000

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

DAVID BRABEN A RUOTA LIBERA

Intervista esclusiva al programmatore di Elite e Virus

OLIMPIADI PER COMPUTER

I giochi stanno diventando troppo difficili?

NATALE A 250 Km/h:

vette • power drift • continental circus • the cycles + uno speciale ai giochi di guida per 16-bit

ESCLUSIVO!

I Bitmap Brothers svelano come battere Xenon II

IN REGALO: UNA GUIDA COMPLETA ALLA TECNOLOGIA DELLE "MACCHINE-GIOCO"

Glénat ITALIA

Pubblicazione mensile-Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

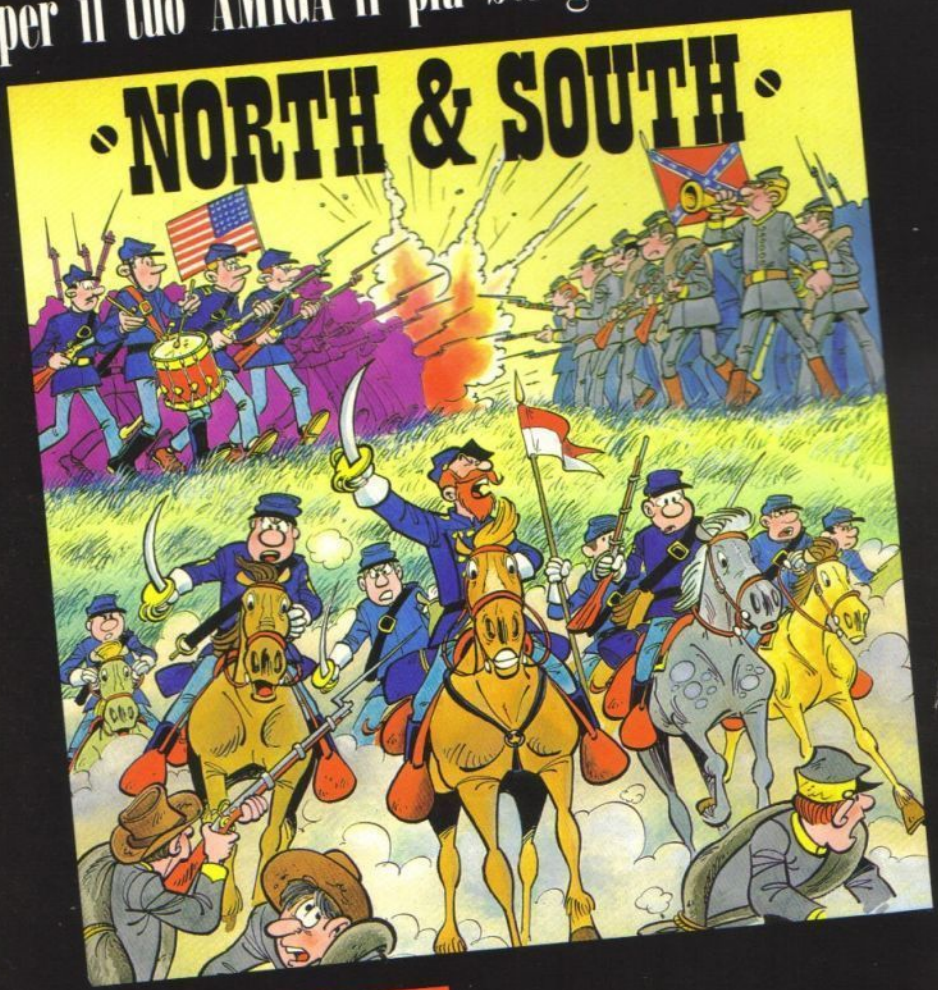
http://www.oldgamesitalia.net/

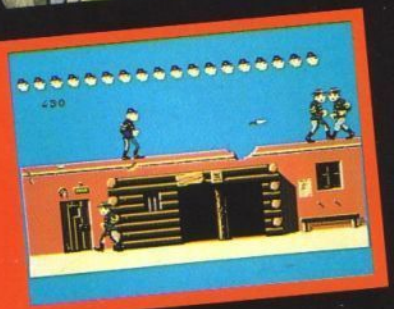
il SOFTWARE ORIGINALE
distribuito in esclusiva da C.T.O.

per il tuo AMIGA il più bel gioco dell'anno.....

TECNOSTUDIO

"NORTH & SOUTH"





C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO) tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

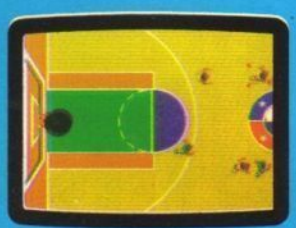
the Basket Manager®

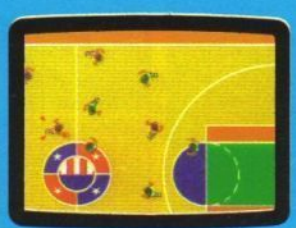
Da SIMULMONDO il piú grande basket della storia del software. Tutta l'emozione e la giocabilità che volete; tutto lo splendore grafico e la fluidità dei movimenti che sperate; tutta, proprio tutta la potenza e il realismo dello sport dei giganti.

PREZZI CONSIGLIATI
C 64 (CASS.): £ 20.000
C 64 (DK): £ 25.000
AMIGA: £ 39.000
ATARI ST: £ 39.000
PC IBM & CO.: £ 39.000

- ☐ cinque giocatori contro cinque
- ☐ visto dall'alto
- ☐ velocissimo e tridimensionale
- ☐ schiacciate con sorpresa
- ☐ palleggio e tiro
- ☐ manager dedicato e moltissime strategie di gioco
- ☐ uno o due giocatori umani
- ☐ time out e sostituzioni
- ☐ realismo, potenza, simulazione

SIMULMONDO
ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD





PICHAT, 26 - 40127 BOLOGNA (ITALIA) - TEL. 051/

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

12 K

USPI
Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana
Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/ 8361335

Redazione
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax:02/ 33104726
Videotel Mbx 013172662

Direttore Responsabile
Riccardo Albini

Capo Redattore
Alberto Rossetti

Segretaria di Redazione
Franca Badioli

Redazione
Marco Bill Vecchi, Iur, Gianfranco Brambati, Alex Badalich

Collaboratori
Vincenzo Beretta, Monica De Anna, Alessandro Diano, Kyriel, Danilo Lamera, Luca Massaron, Adele Narduili, Paolo Paglianti, Vito Ripa, Tiziano Toniutti, Antonio Visca

Grafica e impaginazione elettronica
Maria Montesano

Consulenza Editoriale DTP
Benedetta Torrani

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ
L.T.Avantgarde - via A.Villa, 12
20099 Sesto S Giovanni MI
tel 02/ 2423547

FOTOLITO
Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Arti Grafiche Perissi, Vignate (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Una copia: L.5000. Arretrati: L.10000
Abbonamento annuo: L.45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO

© Studio Vit
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE su licenza della EMAP B&CP (UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

L'illustrazione in copertina

SPECIALI

OLIMPIADI PER COMPUTER.....24
Alle Olimpiadi per Computer, K scopre che ci sono giochi di scacchi che fanno a pezzettini anche i Grandi Maestri e

si chiede se la lotta tra programmatori e giocatori non stia pendendo troppo da una parte...

ELITE II E ALTRO.....21
David Braben, autore di *Elite* (insieme a Ian Bell) e Virus, nonché il programmatore più rispettato d'Inghilterra, concede un'intervista esclusiva a Eugene Lacey, che K si è subito accaparrata. Nuove tecnologie, nuove direzioni... e *Elite Due*.

GUIDA PER MANIACI.....47

Continental Circus

Quale gioco di guida a 16-bit guadagna la pole position? E che piazzamenti conquistano i nuovi giochi di guida quali *Continental Circus*, *The Cycles* e *Vettes*? K sventola la bandiera a scacchi e dichiara vincitore...

FEBBRE SIERRA 74
Finalmente, dopo innumerevoli rinvii, ecco la prima parte dello speciale sui giochi della Sierra On-Line.

CYBERSPACE.....83
Un nuovo eccezionale sviluppo nel campo della grafica.

PROVE SU SCHERMO

Vette e ***Bomber*** sono i giochi del mese. Alle loro spalle un buon numero di ottimi prodotti come ***The Cycles, Rock & Roll*** e ***Stormlord.***

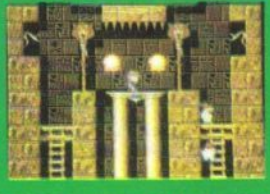
BOMBER *Activision* 34
CONTINENTAL CIRCUS *Virgin/Mastertronic* 54
DAY OF PHARAO *Rainbow Arts*.....45
DAY OF THE VIPER *Accolade*.....42
GRAND PRIX MASTER *Dinamic*.....57
NORTH & SOUTH *Infogrames*.....44
POWER DRIFT *Activision*.....52
ROCK & ROLL *Rainbow Arts*.....40
STORMLORD *Hewson* 36
THE CYCLES *Accolade*.....56
TIN TIN *Infogrames*.....38
TURBO *Microillusions*.....58
VETTE *Mirrorsoft* 50
XENOPHOBE *Psygnosis* 41

I GIOCHI DI NATALE

Sarà un Natale ad alta velocità? Dalle ultime uscite si direbbe di sì. I vari *Hard Drivin* (uscirà in tempo?), *Power Drift*, *Chase HQ*, *Stunt Car*, ecc si contenderanno le mance natalizie, ma non bisogna dimenticar si di altri colossal annunciati come *Ghost Busters II*, *Cabal*, *Shadow of the Beast*, ecc.

Per chi ha paura di rimanere disinformato, K ha preparato una guida in quattro parti che divide i giochi in: ***Favoriti***, ***Seconda Fila***, ***Possibili Sorprese*** e***Non Qualificati***

Uomo avvisato, denaro salvato...



***Rick Dangerous* – Una sorpresa nella corsa di Natale?**

LE MACCHINE

per le recensioni K usa: Macintosh II, Amiga 1000, Amstrad PC 2086, Atari St, Archimedes

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHE MESE! CHE ANNO!

K compie un anno e per di più è quasi Natale! Queste però non sono scuse sufficienti per bombardarvi con le novità che abbiamo stipato in questo numero. Innanzitutto c'è, in regalo, la Guida di 8 pagine (anzi 28, una volta tagliate e piegate come si deve) al passato, presente e futuro delle macchine-gioco; l'intervista esclusiva a David Braben, il programmatore di Elite e Virus, l'anteprima di Tetris II; la guida per i maniaci di giochi di guida; i consigli sui giochi da comprare a Natale (e le nostre previsioni su quelli che venderanno di più); il resoconto delle 1ª Olimpiadi per Computer. Per farci stare dentro tutto questo abbiamo dovuto aumentare la foliazione a 96 pagine (+ 4 di copertina fanno 100!) che, ovviamente, manterremo anche nei mesi a venire. Insomma, allo scadere del suo primo anno di vita, la vostra rivista preferita diventa più grossa e più bella. Il merito, comunque, è vostro, di voi che la comprate. Ecco la vera scusa per bombardarvi di novità. Grazie e Buone Feste!

K non è, né mai lo sarà, un semplice catalogo di recensioni. Siamo curiosi - come i nostri lettori - e vogliamo sapere tutto quello che succede nel mondo dei giochi. Quello che succede oggi ma anche quello che è successo ieri e che succederà domani. Ecco il perché del libricino inserito in regalo (dopo un paziente lavoro di montaggio da esperto di origami, più o meno) nelle pagine centrali della rivista, che si intitola "Passato, presente e futuro delle macchine-gioco".

È un regalo per il primo compleanno di K, ma anche il nostro modo di soddisfare la vostra curiosità.

DI K

Commodore 64, Amastrad CPC, Spectrum ZX, Nintendo, Sega Master System,

DA GIOCARE

PROVE SU SCHERMO.....33
Scoprite cosa succede quando il team che ha programmato Falcon elabora una Corvette e la lancia per le strade di San Francisco: il risultato è *Vette*. Ma c'è dell'altro, naturalmente: da *Bomber* a *Day of the Viper*, da *Stormlord* a *Rock 'n" Roll* a *North and South*...

SALA GIOKI.....29
IUR riesce ancora una volta a spuntare un viaggio a Roma per giocare gratis a tutte le novità da sala giochi, mentre la Capcom lancia il suo nuovo CP System board con due (dicasi due) processori 68000.

NUOVE VERSIONI.....64
Carrier Command conquista il PC.Scaldate i motori: stanno arrivando i giochi per il VOSTRO computer.

TNT.....66
Come promesso, ecco i consigli per battere Xenon II, direttamente dai Bitmap Brothers (e da chi se no?).

CONSOLEMANIA.....61
Una nuova rubrica per gli appassionati di giochi per Nintendo e Sega: recensioni, trucchi, notizie dal mondo delle console

REGOLARI

ANTEPRIME.....12
La Talpa scopre che c'è vita oltre Tetris e afferma, con il coraggio dei folli, che il miglior computer per giocare è un PC IBM...

NOTIZIE.....9
I nuovi giochi della Level 9, il seguito di Carrier Command, il computer di sogno per la redazione di K e altro ancora...

K-BOX.....14
Ripercorrendo le orme del mitico BMV, Brambo's risponde per le rime alle lettere dei lettori.

ADVENTURE.....107
Vi presentiamo Elvira, la donna che vi farà impazzire con la prima avventura grafica in 86x60x86D.

PAGINE GIALLE!.....85
Anche questo numero le Pagine Gialle devono sacrificarsi, lasciando spazio a quelle in quadricromia.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Non si trova nei negozi.
E' un esclusiva SoftMail

Lancaster

Finalmente il gioco che aspettavi per il tuo Amiga

A 50 anni dall'inizio della IIa guerra mondiale, Lancaster propone una sfida personale contro il nemico nazista a bordo di un potentissimo aereo da combattimento.

Emozionante e divertente, Lancaster combina il meglio della simulazione con l'estrema giocabilità dell'arcade.

Un regalo unico ed originale per te ed i tuoi amici. In più un favoloso adesivo in omaggio!

Lit. 19.000 con manuale in italiano!

Lago SoftMail - Via Napoleona 16 - 22100 Como - Tel. (031) 300.174

FUTURE WARS

BEST SELLER INVERNO '89/'90

ENTRA SUBITO NELLA PRIMA SUGGESTIVA AVVENTURA DEGLI ANNI '90!

CINEMATIQUE È UNA TECNOLOGIA RIVOLUZIONARIA PER VIVERE UN'AVVENTURA UNICA ATTRAVERSO IL TEMPO, DALLA PREISTORIA ALL'INESPLORATO FUTURO: FUTURE WARS.
ACCESSIBILE ANCHE AI GIOCATORI MENO ESPERTI, FUTURE WARS CREA UNO STANDARD SUPERIORE TRA I GIOCHI DI AVVENTURA DINAMICA GRAZIE ALLA TRAMA SINGOLARE ED ALLA GRAFICA SORPRENDENTE; L'ANIMAZIONE STRAORDINARIA E GLI EFFETTI SONORI HANNO ENTUSIASMATO LA STAMPA MONDIALE CHE LO HA GIÀ PROCLAMATO "GIOCO D'AVVENTURA DELL'ANNO".

Lit.29.000 in esclusiva per i clienti SoftMail. Programma e manuale in italiano

Lago SoftMail - Via Napoleona 16 - 22100 Como - Tel. (031) 300.174

SoftMail

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni.
Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
- Ogni singola spedizione é assicurata con Mediolanum Assicurazioni.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Accessori

Dischetti TDK & bulk	*tel.*
Flicker master	29.000
Joy. ace	12.000
Mouse cat	19.000

Libri, hints & tips

Adv. dungeons & dragons	*tel.*
libroGAME® & roleGAME	*tel.*
Masters collection/Epyx	19.000
Quest for clues II	39.000
Sierra-On line	*tel.*
Ultima (vari)	*tel.*

Amiga

Add: Hillsfar	59.000
Aspar (GP Master)	18.000
Bangkok knights	49.000
Barbarian II *	39.000
Basketball	49.000
Batman: the movie	29.000
Beach volley	39.000
Castle warrior	29.000
Dogs of war	29.000
Dungeon quest	79.000
Femme fatale VM18	59.000
Fiendish Freddie's	49.000
Fighting soccer *	18.000
Future wars *	**29.000**
(completamente in italiano)	
Ghostbusters II	tel.
Honda rvf 750 *	59.000
Indy: the last crusade	25.000
It carnes from the desert	tel.
Knight force	29.000
Lancaster *	**19.000**
Life & death	tel.
Oil imperium	29.000
Paper boy	29.000
Planet of lust VM18	55.000
Power drift	tel.
Predator	49.000
Red lightning	69.000
Robocop	39.000
S.E.U.C.K. *	49.000
Shadow of the beast	69.000
Contiene T-Shirt	
Scenery Hawaiian	39.000
Shinobi	29.000
Sim city 1.1	65.000
Slayer	18.000
Sleeping gods lie *	49.000
Space ace	tel.
Star wars trilogy	29.000
Steel	18.000
Strider	18.000
Sword of twilight	59.000
Tank attack *	39.000
The games: summer ed.	25.000
The untouchables	tel.
Triad vol. 2	39.000
Virus killer * 2.1	**29.000**
(anche per virus appesi)	
Xenophobe	59.000

Apple IIGS (Disco 3")

Balance of power 1990	tel.
Test drive II	65.000
California challenge	29.000

Apple IIe, IIc (Disco 5")

Ghostbusters	29.000
Space quest II	69.000
Test drive	59.000

Un * di fianco al titolo indica la presenza delle istruzioni in italiano

Atari st

Barbarian II *	39.000
Batman: the movie	29.000
California games	29.000
Castle warrior	29.000
Dynamite dux	39.000
Indy: the last crusade	29.000
Manhunter II (S.F)	59.000
Power drift	tel.
Rainbow warrior	59.000
Robocop	39.000
S.E.U.C.K. *	tel.
Scenery Hawaiian	39.000
Shinobi	29.000
Space ace	tel.
Strider	18.000
Stunt car racer	49.000
Super wonderboy *	39.000
Virus killer	**29.000**
Tank attack	39.000

CBM 64/128 (Cassetta)

Action fighter	18.000
Altered beast	18.000
Batman: the movie	15.000
Cabal	15.000
Fighting soccer *	15.000
F1 Manager *	18.000
New zealand story	15.000
Oxonian	15.000
Shinobi	18.000
Strider	15.000

CBM 64/128 (Disco 5")

Action fighter	25.000
Altered beast	25.000
Battlechess	29.000
Batman: the movie	18.000
Christmas collection	18.000
Dynamite dux	25.000
Indy: the last crusade	15.000
Oil imperium	15.000
Power drift	tel.
Rainbow warrior	39.000
Rick dangerous	25.000
Scenery disk 09	39.000
Shinobi	25.000
Storm across Europe	59.000
Turbo outrun	tel.
Winners (raccolta)	29.000
World soccer	25.000
Zzap sizzlers 1 (5 prg.)	18.000

Macintosh

Sim city	75.000
Super hang-on	79.000

Ms-dos (Disco 5")

Antiriad/Barbarian *	tel.
Barbarian II *	tel.
Corvette	69.000
F-15 strike eagle II	79.000
Heavy metal	79.000
Instant facilities locator	55.000
Richiede Flight Simulator 3.0	
Jetfighter	89.000
Sword of aragon	69.000
Virus killer *	**29.000**

Versioni su 3": telefona

AMSTRAD, APPLE, COMMODORE, MSX, SPECTRUM: TELEFONA PER LE ULTIME NOVITA'

Buono d'ordine da inviare a:

Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como. Tel. (031) 30.01.74. Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
K		Spese di spedizione Lit.	5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express
Numero _____ scad. _____
Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Pv ___ Tel. _____
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K-BOX

"Mo' vene Natale, nun tenghe denare, m'accatto 'o jurnale e me vaje a cuccà" R.Carosone (Trad.: Adesso arriva Natale, sono senza soldi, mi compro K e mi vado a coricare).

La filosofia partenopea (e in parte toscana) che ispirò questo verso a Renato Carosone ci proietta nelle problematiche del mese destinato alla grande corsa dei regali. "Piangete bambini che la mamma ve lo compra!" gridava un gelataio della costa riminese, ma qui altro che piangere. Abbiamo "per errore"intercettato alcune letterine che erano originariamente destinate a Babbo Natale ed a Gesù Bambino. In entrambi i casi le richieste avanzate prevedevano per il reperimento dei fondi necessari o l'apertura di un mutuo ventennale (con ipoteca sulla casa) oppure la vendita del padre sui mercati d'oriente, in qualità di schiavo simil-nubiano.

Insomma, cose grosse dal mondo. Io spero che qualcuno con l'occasione pensi anche alla possibilità di farsi regalare un bell'abbonamento a K; in ogni caso, prima di passare alle lettere, beccatevi un Buon Natale anche dal vs. BRAMBO's.

GRAPHIC-FOOD

Carissima redazione di K, chi vi scrive non è altro che uno dei miliardi di lettori che comprano questa splendida rivista (cala, cala!!). Lavoro come art-director in un negozio di alimentari e non avendo assistenti, anche come creativo, visualizer, fotografo e copy. Per farla più semplice: gestisco la pubblicità di questo negozio in tutte le sue forme. Ormai è da un anno che lo faccio e credo di essere l'unico in questa città visto la mia età (quando avrete pubblicato la mia lettera avrò 16 anni). Ultimamente i gestori di questo negozio mi hanno chiesto di lavorare attraverso le immagini computerizzate (ma perché gli vengono certe idee?). Quindi ho dovuto digitalizzare il bozzetto, l'ho modellato con l'utility Genlock (un programma vecchio ma sempre valido) e con qualche effetto speciale ho creato un buon messaggio pubblicitario. Ecco qui che nasce il mio problema; come '..zzo faccio a riprodurlo? Ho provato con una periferica di notevole interesse: la Polaroid palette, ma non lavora in modo Ham e ci sono altre limitazioni. Ho provato con la stampante di un mio amico, anche stampandolo su lucido e devo ammettere che la qualità è buona, ma io vorrei di più (forse chiedo troppo???!!). Aspetto con impazienza la tua risposta, nel mentre tengo a bada i miei clienti con qualche scusa. Grazie all'infinito.

■ **Francesco Donnarumma, Cascina (Pisa)**

P.S. A titolo d'informazione, mi spiegherestе le pratiche per ottenere il copyright sul logotype di una azienda? E poi, per noi lettori così fedeli, instancabili e chi più ne ha più ne metta, fateci un bel regalino: per esempio una pratica cartelletta in cartone ecologico, economico, di quinta mano, in colore per contenerci tutti i nostri adorati numeri di K, che non si sa mai dove '..zzo metterli.

Avevo notato, transitando per Pisa, delle splendide mortadelle graficizzate, fare capolino dalla vetrina di un salumaio locale. Ma non solo. Osservando con maggior attenzione ho potuto anche annotare sul mio taccuino la presenza di olive farcite al Letraset, di stuzzicanti tortine ostinate e di gamberetti areografati con salsa Pantone. E mi ero chiesto, lo giuro sulla testa di Armando Testa;chi mai potesse essere l'autore di quello splendido layout alimentare. E sei tu ! '..zzo che culo che ci ho avuto ad incontrarti! Ti confesso che ero molto indeciso sul pubblicare o meno la tua lettera anche perché non facendolo ti avrei condannato a restare in eterno un quindicenne; ma poi non ho avuto il coraggio di legarti per sempre a Jovanotti, alle Timberland, agli zainetti Invicta, ai bandanas (ecc.) e così ti rispondo considerandoti, tutto sommato come un prodotto tipico dell'Anormale di Pisa. I problema più grosso è dato dalla stampa a colori: le stampanti sono troppo care e non danno ancora buoni risultati. Unico consiglio è usare la macchina fotografica e il cavalletto e riprendere il video. Nel frattempo che tu sperimenti la soluzione proposta, prova ad intrattenere i "tuoi" clienti, invece che con le scuse, con qualche bella tartina al salmone Letratone o con un trancio di torta Mecanorma. Per depositare un marchio chiedi alla locale camera di commercio mentre per la pratica cartelletta, lasciamo che queste cose le facciano quelli che stampano dieci numeri di supplemento a colori. Se tu sei intenzionato seriamente a conservare tutti i numeri di K, sarà bene che cominci a fare spazio nella tua biblioteca e/o, a scelta, nel tuo frigorifero.

K-ORIGINI

Caro K, chi vi scrive è la "D" e sono un parente stretto della "c" e scommetto che non sapete l'ultima ..."Z"!! Come vedete io so tutto dalla "A" alla "B" !! Ma ora passiamo al punto.

Punto: Non vi autorizzo a pubblicare questo "DOCUMENTO" senza che voi mi abbiate dato nome, cognome, indirizzo, data di nascita e numero di scarpe (sempre che le abbia) di quel'essere privo di fantasia e di sentimenti umani verso il prossimo, che ha tirato fuori dal suo piccolo, striminzito cervello, il meditativo nome ad una rivista di videogames che suscita invidia persino a Pippo Baudo, pensate che è corredata di Pagine Gialle !!! Ne parla anche la "Settimana Enigmistica", quindi pensate la sua versatilità! Avete anche sostituito il Video-Box della Rai con il vostro K-Box !! Però non siete totalmente perfetti...dove sono i programmi televisivi? Eh?? Dopo questa mia brevissima critica personale, potete tranquillamente leggere le mie scoperte!!

■ **Francesco Bizzini, Catania**

(Seguono otto pagine di acqua calda...n.d.r.)

Ermetico e Pirandelliano il nostro Francesco. Vuoi sapere chi ha dato i natali alla nostra testata? Ma è semplice: Alberto Ronchey (da non confondersi con Alberto Rossetti!) del quale ricorderai quanto ce la menava alcuni anni orsono, dalle prime pagine del Corriere, con quel suo pallino del "Fattore K". Ora siccome Fattore sapeva un po' troppo di contadino (pensa ai fattori di Potenza) mentre noi ti sarai accorto che puntiamo maggiormente sul terziario, abbiamo deciso di semplificare la cosa lasciando semplicemente la K. Capisco che probabilmente "K & Spada" (rivista per moschettierinformatici) oppure"K-Docia" (mensile di Grecocomputer ellenistici) ti sarebbero piaciute molto di più ma purtroppo il Copy-Ronchey altro non ci ha saputo dare. A te poi posso confessare (e in effetti lo scrivo solo sulla tua copia della rivista) che sono già in cantiere le rubriche TV che tu stai aspettando:

***K-Schegge** (Videoframmenti di monitor a cura di Enrico Ghezzi e degli Space Invaders);*

***K-Quark** (Rubrica grafica tridimensionale supervisionata da Piero Angela e Guido Maniuli); e come fiore all'occhiello: **Il K-Processo del Lunedì** (a cura di Josef K e della Fondazione Kafka di Praga, perché non esiste niente di più Kafkiano di un giorno in pretura con Aldo Biscardi).*

LE SCOPERTE DI NUCCI CIMA

Spett.Redazione di K, complimenti per la trasmissione...beh forse no, complimenti per la rivista, ma sono scontati (paghi 2 prendi 3) e soprattutto per il vostro intervento vincente al SIM HI-FI; l'idea di far giocare uno dei B.B.(no, non Banda Bassotti ma Bitmap Brothers) con i ragazzi che volevano sfidarlo è stata geniale, però avreste potuto farci vedere in anteprima il nuovo gioco dei B.B.(Megablast). A proposito di Megablast i Bomb the Bass sono il mio gruppo preferito di house e hip-hop e quindi non vedo l'ora di sentire come è venuta la loro canzone su Amiga (ma penso che non vedrò mai l'ora anche perché possiedo un CBM 64). Visto che abbiamo toccato l'argomento Amiga voglio dirvi che sto scrivendo questa lettera domenica 8/10/89 (e quindi non ho ancora il numero di ottobre della vostra rivista perché esce dopo il 10 ...vero?);dopo essere tornato dallo SMAU dove ho visto l'Amiga 2500 UNIX ed il "vecchio" Amiga 2000, lavorare con diversi programmi e devo confessare che sono rimasto stupito dalla grafica, dal sonoro e soprattutto da un miscelatore di immagini prese da VCR con immagini del computer Commodore (Videon, credo). Devo aggiungere, premettendo che io sono uno di quelli che pensa che l'Amiga sia superiore come potenzialità all'Atari ST, che l'ST collegato ad una tastiera musicale con la ns. porta MIDI incorporata e con il programma Notator, lasciava l'Amiga indietro di alcune lunghezze. Ora vorrei fare qualche considerazione sul mondo del software. Innanzitutto voglio farvi sapere che io ho regolarmente acquistato *Microprose-Soccer* pagandolo 50.000 lire e che ne sono rimasto completamente insoddisfatto. Certo la grafica è stupenda ma non si capisce quale giocatore si controlli, il sonoro è ottimo, ma il rumore della pioggia lo sappiamo fare tutti (rumore bianco), la giocabilità è fantastica, ma si fanno sempre le stesse azioni, insomma i programmatori sono stati bravissimi ed hanno rifinito il programma nei minimi particolari e tra i minimi particolari (e qui arrivo al dunque), è presente la protezione, talmente raffinata che l'unico modo per farne una copia è stato quello di usare una mia cartuccia perché non ci sono riuscito con nessun altro copiatore. Vorrei farvi sapere che quando cambierò il computer prenderò un PC compatibile perché ho deciso di mettermi a programmare seriamente. A questo proposito vorrei farvi sapere che il mio "maestro" è la persona che ha scritto i programmi usati da Rete 105 (la mia

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

cludo dicendovi che aspetto con ansia l'articolo sulle interfaccia MIDI perché avrei intenzione di acquistare una tastiera musicale (musicale ed economica) da interfacciare al mio PC (tutto questo prossimamente sui vs. tel..anzi anzi sul mio monitor, almeno spero).
Tanti complimenti e saluti a tutti.

■ Mauro Perani, Cavaione di Truccazano (Milano)

P.S.Se esiste ancora il premio lettera del mese e disgraziatamente (si sarebbe un miracolo se venisse pubblicata la mia lettera) lo vincessi, vorrei *Rainbow Island* o *Forgotten Worlds*

E bravo Perani! Tu ci annunci la lieta novella che, udite udite, l'originale di MicroproseSoccer, comprato regolarmente per 50.000 lire È PROTETTO! Ma cosa mi dici mai! Incredibile ma vero! Guarda ti garantisco che daremo subito vita ad una commissione di inchiesta per scoprire il motivo di tale ostruzionismo. Nel frattempo tu facci sapere a che cosa ti serviva la copia perché magari possiamo esserti utili (così, tanto per farti un esempio, c'è qui in zona un simpatico esule nord-africano che si è stufato di vendere i soliti accendini....). K non esce dopo il 10; è a Cavaione di Truccazzano che arriva verso l'11 perché l'autista del furgone dice che lui si chiama Scala Raffaele e non Indiana Jones quindi...Tu prova a guardare nelle edicole di Milano (mica starai sempre a Cavaione?) e vedrai che la trovi sicuramente prima. La contemporaneità purtroppo non ci riesce ancora bene (siamo in attesa del teletrasporto), ma comunque sei doppiamente nato, primo perché abbiamo la lettera del mese e secondo perché se ancora c'era tu [illegible] non avresti vinto niente!

REVIVAL

Gentile re[illegible] un vostro assiduo letto[illegible] hobby [illegible]to sono i videog[illegible]ma c[illegible]elevision ora con il c[illegible]precisamente mi piacciono [illegible]vventura dinamica e qualche [illegible]anche st[illegible]a. Purtroppo spesso [illegible]occo e n[illegible]sco ad andare avanti. Da quando [illegible]la vostra rivista [illegible]cose vanno [illegible]quanto mi [illegible]dare una "sb[illegible]e soluzio[illegible] riesco a continu[illegible]lla fine[illegible]sso vi voglio sug[illegible]uov[illegible]rica che si potrebbe [illegible]e glorie". Siccome K [illegible] dicembre dell'88 e molt[illegible]entura sono antecedenti, [illegible]ete potuto pubblicarne la soluz[illegible]a recensione. Ora con questa [illegible]a "Vecchie glorie" potreste farlo e [illegible]i lettori ve ne sarebbero grati, me [illegible]mpreso naturalmente. Alcuni di quest[illegible] giochi che non avete mai trattato sono: *Driller, Impossible Mission, Pitfall 2, Wally Family* ecc. ecc. Non vi pare una buona idea? Vi prego di rispondermi anche se l'idea non vi piace. Cordiali saluti.

■ Roberto Galteri, Pescara

I giochi devono essere belli e famosi.

"Belli & Famosi" potrebbe essere anche lui un buon titolo, che se non funziona su K può sempre essere venduto a qualche Telenovelas brasiliana di seconda scelta. No, scherzi a parte, la tua idea è tutt' altro che priva di interesse e anzi ce la siamo appuntata bene in vista sulla nostra agenda degli impegni per il '90.

LIBERI LIBERI

Cari amici di K, rieccomi. Motivo: la posta fa schifo ai porci e pietà ai cani. Speravo che dopo il numero nove in cui Dario Altobelli e Criticator tentavano di smuovere la massa qualcosa sarebbe cambiato. Invece no: la posta di ottobre è di una pallosità da fare spavento. Ora mi chiedo: come è possibile? Vuol dire che K ha solo lettori che non sanno fare altro che rendere la p[illegible] sta noiosa con frasi come: "La v[illegible] è brutta", oppure "Le consol[illegible] no i computer", o ancora [illegible] è conveniente" ? Io no[illegible]sco a c[illegible] derci. Adesso vi "ra[illegible] brevemen[illegible] la posta del num[illegible] e poi dit[illegible] voi se si può a[illegible]nti così. All[illegible] la posta si[illegible]a lettera d[illegible] certo MB[illegible] nome mi ricorda qu[illegible]a...[illegible]lio qualcuno...) che[illegible]a di[illegible]ento di suspen[illegible]...pirateri[illegible]oo !!! Non è pos[illegible]e!!! Adess[illegible] chiedervi: come si fa a parlare[illegible] di un argomento su cui è stato[illegible]o proprio TUTTO ??? IO penso proprio che la maggior parte dei lettori, come me, si sarà stancata. A te, caro Magnus Big Fabio, dico solo una cosa: non hai detto niente di nuo[illegible] e comunque a noi non ce ne frega [illegible]nte di sapere che tu hai 80 giochi di cui uno solo è originale, quindi, per piacere, non rompere più. Si prosegue e subito dopo c'è la lettera di un certo Luca Nardini e a questi vorrei dire qualche parola: hai perfettamente ragione, chi ti ha insultato è un deficiente che probabilmente non sa neanche come è fatto un Amiga, ma se vuoi difenderti scrivi una lettera polemica ed elenca tutte le superiorità del tuo computer (che da poco posseggo anch'io e so che è nettamente superiore all'ST), invece di proporre stupide iniziative. Passiamo al K-romanzo: sicuramente la lettera di Cristian sarà stata interessante quanto la edizione originale dell'Iliade poiché so che parlava di diversi argomenti e che necessitava di una lunga risposta, perciò fammi il piacere Cristian, non scrivere più o almeno non sui seguenti argomenti: pirateria, violenza nei videogiochi, giochi nazisti, consolle. Ovvero scrivi solo lettere polemiche (dubito che lo farai ma noi siamo sempre disposti ad accogliere chi si converte alla nostra dottrina), altrimenti non scrivere. Poi ci sono le lettere di MBC e di Andrea Chirichelli che risollevano un po' la qualità della posta, anche se di poco, perché hanno tracce di polemica. Su *Blood Money* sono perfettamente daccordo con MBC e vorrei dirvi: cos'ha *R-Type* più di *Blood Money* o *Menace*? Questo ultimo poi è stato trattato davvero vergognosamente sul primo numero a cominciare da quel 7 che gli avete dato come grafica, per finire comicamente con un misero 678 come K-voto. Inoltre *R-Type* per Amiga, che non avete recensito, ma che avete definito buono nella recensione di Dominator sul numero 9 fa proprio schifose questo per la sua giocabilità penosa dovuta all'eccessiva difficoltà. E con questo ho chiu[illegible] voti. Orrore! La lettera [illegible] Schmuckher fa p[illegible]a in senso. Amico, tu [illegible]posto a[illegible] dazio[illegible]di fa[illegible] [illegible]ié a que[illegible] non gi[illegible]rebb[illegible]o all'imm[illegible] e de[illegible]zione[illegible] hai detto [illegible]ai la dan[illegible]ebbe. Non di[illegible]chiamoci ch[illegible]o non è TV Sorrisi e [illegible]oni o Ciak ma K, cioè un gio[illegible] I giovani perciò non bisognerebbe essere seri e pallosi. Inoltre l'annuncio di Matteo era uno scherzo e tu non ti puoi permettere di dare dei giudizi affrettati parlando di persone che probabilmente non hanno da fare altro che vivere una vita all'insegna del nonsenso. Ma come fai a dare certi giudizi? Non puoi entrare nella vita delle altre persone, perciò la prossima volta pensaci prima di scrivere stupidaggini. Inoltre pubblicando l'annuncio di Matteo la redazione non ha squalificato proprio niente e non ha offeso la sensibilità di nessuno (non vedo perché qualcuno dovrebbe offendersi leggendo qualcosa di simpatico e originale). La lettera di Francesco Matarrese è stata sicuramente scritta prima che venisse abolito il premio della lettera del mese (che io non ho richiesto perché vedendo come andavano le cose, cioè che tutti scrivevano lettere come quella di Francesco per tentare di vincere, mi sono convinto che era una totale cretinata), con lo scopo di vincere il suddetto premio, ed è pertanto penosa. Il numero si chiude, o meglio la posta si chiude, con la commovente lettera di Francesco Mai col quale sono pienamente daccordo. Ogni tanto una lettera del genere si potrebbe accettare, ammesso che il resto della posta sia pieno di lettere polemiche. Allora, questo è quello che c'è nella posta di ottobre. Dite la verità, non fa schifo? E allora forza, dico a voi che avete capito la situazione ricostruiamo insieme la posta affinché sia la più esplosiva mai letta su una rivista italiana. OK? A Emilio Gelosi dico due cose: la prima è che un conto è la musica "dura" e un altro conto è l'atteggiamento "duro". Sono due cose diverse. La seconda è: come sarebbe a dire che speravi che Matteo ti rispondesse? Non eri contrario alle polemiche? Come vedi ti s[illegible]smentito da solo. Ora un'ultima [illegible]manda a Brambo's: per caso non[illegible]ai le polemiche? Mica per niente[illegible]hai dato questa impressione. Va[illegible]e ho finito, spero che questa le[illegible]riesca a cambiare qualcosa nel[illegible]sta di K, ma intendo un cambi[illegible]o ra[illegible]ale, cioè una esplosione[illegible]emic[illegible]viva le polemiche! (E [illegible]sco).

■ Il "Vascar[illegible]co M[illegible]

Il mio diz[illegible]i[illegible], alla voce "polemico[illegible]anto [illegible]gue: battaglia,[illegible]ta. Ora[illegible]so quali bat[illegible]quali sc[illegible]quali otte, tu [illegible]sperar[illegible]volgano sulle col[illegible]K-[illegible] sulla pirateria è g[illegible]utto, sulla polemica [illegible]a medesima esiste una [illegible]nità di materiale da far spa[illegible]re il più accanito dei bisticcari. Forse il modello di polemista che tu preferisci è quello alla Sgarbi che a furia di fare la Bella Bimba (a Milano siamo un po' più volgari ma lasciamo perdere...) ha finito con l'andare a fare il suo show a Rete 105, per la gioia e la delizia delle nuove generazioni. Beh, a me quel tipo li di polemici non piace. Ai polemisti di professione preferisco i critici, quelli costruttivi, che si guardano attorno e che riescono mettere il dito nell'occhio a quelle cose che secondo loro non vanno e che lo fanno, non spinti dal bisogno di parlare sempre male di tutto e di tutti ma perché hanno qualcosa da dire. L'invito che fai a Luca Nardini è sterile, quello che fai a Cristian è indecifrabile. Che Schmuckher avesse preso una cantonata lo hanno capito tutti; gli avevo risposto io, gli hai risposto tu, cosa dobbiamo fare ancora, fucilarlo? Seguendo i tuoi consigli MBF non dovrebbe più scriverci, Cristian anche, Matarrese idem, Schmuckher non ne parliamo, Francesco Mai...mai (o solo per grazia ricevuta), MBC e Chirichelli appena appena. E Marco Minniti? Per caso non è che vorresti un numero monografico tutto su di te? Mica per niente mi hai dato questa impressione...

***Ad Personam.** Caro Francesco Mai di Bardolino (Verona), ho con vivo piacere riscontrato che la tua lettera, pubblicata nel K-Box di ottobre, la avevi inviata pari pari, anche alla redazione di Game Machine che (gaudio e tripudio) te l'ha pubblicata. Ora, senza voler indagare se anche Famiglia Cristiana, Airone, Domus e Gente Motori siano stati gratificati da cotanto onore, dacci per il futuro la possibilità di veder sorgere dal tavolo della posta una busta con sopra il tuo nome e di poter gridare a tutti quanti: "Abbiamo l'esclusiva !".*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSEGNA RAPIDA A DOMICILIO
IN TUTTA ITALIA:
TELEFONATE DIRETTAMENTE
ALLO 02/808031

CONSEGNA CON CORRIERE:
NAPOLI OGGI L. 9000
NAPOLI OGGI SUD ROMA L. 12000
PROVINCIA CE L. 12000
PROVINCIA SUD ROMA L. 15000
SOLO UN BUSTA L. 5000 DOVUNQUE

PERGIOCO

VIA SAN PROSPERO 1 MILANO
CAP 20121 - TEL. 02/808031

Buon Natale 1989

PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE!!

ESTRATTO DI CATALOGO COMPARATO: VIDEOGAMES SOLO ORIGINALI

ATTENZIONE: "ITA" INDICA CHE IL SOFTWARE E IL MANUALE SONO IN ITALIANO - "Trad." INDICA INVECE CHE IL SOLO MANUALE E' TRADOTTO IN ITALIANO.

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST	
...	...	...	25	18	4 SOCCER SIMULATOR	...	29 +	...	Trad.
...	...	...	...	...	688 SUB MARINE ATTACK	...	72 +	...	
18	...	...	25	18	ACTION FIGHTER	39	39 *	...	
...	...	...	49	39	AIRBORNE RANGER	59	59 *°	59	
18	...	...	25	18	ALTERED BEAST	49	.....	...	Trad.
...	...	...	21	18	AMERICAN ICE HOCKEY	49	49 *	49	
15	...	...	15	15	A.P.B.	25	.....	...	Trad.
...	...	...	22	19	ARCTIC FOX	29,5	29,5 *°	...	Trad.
...	18	...	18	18	ASPAR GP MASTER	18	29 *°	29	Trad.
18	...	18	25	18	BARBARIAN II	39	.....	39	Trad.
...	...	...	29	...	BASKETBALL	49	.....	...	
18	...	18	18	15	BATMAN THE MOVIE	29	.....	29	Trad.
...	...	...	18	...	BATTLECHESS	59	59 *°	...	
...	...	...	39	...	BATTLETECH	49	.....	...	
...	...	...	...	...	BEACH VOLLEY	39	.....	...	
...	...	...	...	...	BILLIARDS SIMULATOR	40	45 *°	49	Trad.
...	...	...	...	...	BLOODWITCH	59	.....	59	
...	...	...	20	18	BLUE ANGELS	38	38 *°	...	
...	...	...	21	18	BUFFALO BILL	39	.....	...	
...	...	...	25	18	BUSHIDO	...	.....	...	
...	...	...	18	15	CABAL	...	.....	...	Trad.
...	...	...	22	19	CAPTAIN BLOOD	40	49 *°	...	Trad.
...	...	...	...	...	CARRIER COMMAND	...	79 *	...	
...	...	...	...	...	CENTREFOLD SQUARES	39	39 *	...	
...	...	...	...	...	CHAMBERS OF SHAOLIN	18	.....	29	
...	...	...	29	...	CHESS MASTER 2100	...	49 +	...	Trad.
...	...	...	...	...	CHICAGO 90	38	38 *°	...	
...	...	...	...	...	CORVETTE	...	69 *	...	
...	...	...	59	...	CURSE OF THE AZURE BONDS	...	69 *	...	
...	...	...	...	...	DAY OF THE VYPER	38	.....	38	
...	...	...	25	18	DEFENDER OF THE CROWN	Triad	69 *°	Triad	Trad.
...	...	...	...	...	DON'T GO ALONE	...	45 °	...	
18	...	...	25	18	DYNAMITE DUX	...	.....	39	Trad.
...	...	...	...	...	DOGS OF WAR	29	.....	...	
18/25	...	18	25	18	DOUBLE DRAGON II	29	29 *	29	Trad.
...	...	...	22	...	DRAGON WARS	...	.....	...	
...	...	...	...	...	DRAKKEN R.P.G.	38	38 *°	...	
...	...	...	...	...	DUDKAN	...	45 *°	...	
...	...	...	...	...	DUNGEON MASTER	49	.....	49	
...	...	...	...	...	EMPIRE	46	59 *°	...	
...	...	...	...	...	EUROPEAN CHALLENGE	...	38 *°	...	
...	...	...	...	...	F-15 STRIKE EAGLE II	...	79 *	...	
...	...	...	...	...	F-16 COMBAT PILOT	...	59 *°	59	Trad.
...	...	...	...	...	F-16 FALCON	59	69/89 +	59	
...	...	...	...	...	esp. F-16 FALCON MISSION	49	.....	49	
...	...	...	49	39	F-19 STEALTH FIGHTER	...	99 *°	...	
...	...	...	...	...	FAERY TALE	39	69 +	...	
...	...	...	...	...	FAST BREAK	39	.....	...	
...	...	...	...	...	FEDERATION OF FREE TRAD.	59	.....	...	
...	...	...	...	...	FERRARI FORMULA ONE	38	45 *°	...	Trad.
...	...	...	...	...	FIENDISH FREDDIE'S	49	69 +	49	
18	...	18	18	15	FIGHTING SOCCER	18	.....	...	Trad.
...	...	...	...	...	FIREKING	...	45 *°	...	
15	...	15	15	15	FORGOTTEN WORLDS	25	.....	29	Trad.
...	...	...	25	18	FORMULA 1 MANAGER	39	39 *°	ITA	Trad.
18/29	...	18	21	18	GHOSTBUSTERS II	49	.....	49	Trad.
15	...	...	15	15	GHOULS & GHOSTS	18	.....	29	Trad.
...	...	...	...	...	G. NIUS	42	.....	42	
...	...	...	...	...	GOLD OF THE AMERICAS	...	45 *°	...	
...	...	...	...	...	GOLD RUSH	49	59 +	...	
...	...	...	...	39	GRAND PRIX CIRCUIT	42	59 *°	...	Trad.
...	18	...	18	18	GRAND PRIX MASTER	18	29 *°	...	
...	...	...	49	39	GUNSHIP	59	69 *°	59	Trad.
...	...	...	...	...	HARDBALL	...	38 *°	...	
...	...	...	18	18	HELLRAID	...	.....	ITA	
18	...	18	39	29	HEROES OF THE LANCE	59	59 *°	59	Trad.
...	...	...	...	...	HIGHWAY PATROL	...	45 *°	...	
...	...	...	49	...	HILLSFAR	59	59 *°	...	
...	...	...	...	...	HONDA RVF	59	.....	59	
...	...	...	...	...	HORSE RACING	...	49 *	...	
...	...	...	22	19	HOSTAGES	37	45 *°	49	Trad.
15	...	...	15	15	INDY (Il gioco d'azione)	25	.....	29	Trad.
...	...	...	...	...	INDY (avventura grafica)	59	59 *°	59	ITA
...	...	...	25	18	ITALY '90 SOCCER	39	39 *°	...	ITA
...	...	...	20	18	JACK NICKLAUS	38	38 +	...	
...	...	...	12	...	esp. COURSE DISK	24	.....	...	
...	...	...	21	18	KICK OFF	29	.....	29	Trad.
...	...	...	...	...	KING OF THE BEACH	...	69 *	...	
...	...	...	...	...	KING'S QUEST IV	...	69 +	59	
...	...	...	...	...	KNIGHT FORCE	29	39 *°	39	Trad.
...	...	...	...	...	LOMBARD RALLY	59	59 *°	59	
...	...	...	...	...	LORDS OF THE RISING SUN	69	.....	...	
...	...	...	22	...	MADDEN FOOTBALL	...	.....	...	
...	...	...	...	...	MAN HUNTER	59	69 +	...	
...	...	...	...	...	MAN HUNTER II San Francisco	...	69 +	59	
39/49	...	29	39	29	MICROPROSE SOCCER	49	49 *°	...	Trad.
...	...	...	...	...	MILLENIUM 2.2	49	49 *	49	
...	...	...	...	...	MINES OF TITAN	...	59 *	...	
15	...	...	15	15	MOONWALKER	18	29 *	29	Trad.

AMS	MSX	SPC	64D	64C	TITOLO	AMI	MS/DOS	ST	
ITA	...	...	...	...	MURDER IN VENICE	39	39 *°	...	
Trad.	18	18	18	18	NAVY MOVES	29	29 *°	...	
Trad.	...	...	45	...	NEUROMANCER	48	38 *°	...	
...	...	...	...	...	NEVERMIND	29	49 *	...	
Trad.	...	...	18	15	NEW ZEALAND STORY	39	.....	...	
Trad.	...	...	...	15	OIL IMPERIUM	29	49 *	29	
Trad.	...	...	...	15	OXXONIAN	...	.....	...	
Trad.	18	15	18	15	PACMANIA	25	.....	29	
...	...	...	...	...	PAPERBOY	29	29 *°	29	
Trad.	...	18	...	18	PASSING SHOT	29	.....	...	
...	...	...	22	19	PHM PEGASUS	...	40 *°	...	
...	...	...	...	...	POLICE QUEST	49	.....	...	
...	...	...	...	...	POLICE QUEST II	...	49 +	...	
Trad.	...	...	...	...	POPULOUS	45	45 *°	...	
...	...	...	...	...	esp. PROMISED LANDS	21	.....	...	
...	...	...	22	19	POWER AT SEA	...	.....	...	
...	...	...	20	18	POWER BOAT	38	.....	...	
Trad.	...	...	18	15	POWERDRIFT	25	.....	...	
...	...	...	29	25	PRESIDENT IS MISSING	59	59 *	59	
...	...	...	...	...	PRO-TENNIS TOUR	39	.....	39	
Trad.	...	...	...	...	PURPLE SATURN DAY	40	45 °	49	
...	18	...	15	21	RED HEAT	39	.....	39	
...	...	...	...	...	RED LIGHTING	69	.....	...	
...	...	...	49	39	RED STORM RISING	...	79 *	...	
...	...	...	25	18	RICK DANGEROUS	...	.....	...	
Trad.	...	18	...	21	ROBOCOP	39	.....	39	
...	...	...	39	...	ROCKET RANGER	59	.....	...	
...	...	...	25	18	ROLLER COASTER	29	29 +	...	
...	...	...	21	18	ROLLER COASTER RUMBLER	39	39 *°	...	
...	...	...	22	...	SENTINEL WORLDS	...	59 *	...	
...	...	...	42	28	SERVE & VOLLEY	...	69 *	...	
...	...	...	...	...	SHADOW OF THE BEAST	69	.....	...	
Trad.	18	...	25	18	SHINOBI	29	.....	...	
Trad.	...	...	19	...	SIM-CITY	38	38 *	...	
Trad.	...	...	...	...	SKRULL	38	.....	42	
ITA	...	...	...	...	SLEEPING GODS LIE	49	.....	49	
...	...	...	...	...	SPACE ACE	99	.....	99	
...	...	...	...	...	SPACE QUEST	39	.....	...	
...	...	...	...	...	SPACE QUEST III	...	59 +	59	
Trad.	...	...	...	...	STAR FLEET	45	45 *°	...	
...	...	...	...	...	STARFLIGHT	38	45 *°	...	
...	...	...	...	...	STARGLIDER II	...	79 *°	...	
...	...	...	25	18	STAR TREK	...	.....	...	
...	...	...	21	18	STAR WARS COMPILATION	29	.....	...	
...	...	...	20	18	STEEL THUNDER	...	.....	...	
...	...	...	59	...	STORM ACROSS EUROPE	...	.....	...	
Trad.	15	...	15	15	STRIDER	18	.....	29	
...	...	...	...	...	STRIKE EAGLE II	...	79 *°	...	
Trad.	...	...	...	...	SUPER LEAGUE SOCCER	28	.....	...	
Trad.	...	...	22	18	SUPERSKI	39	.....	39	
Trad.	...	18	25	18	SUPER WONDER BOY	49	39 *	39	
...	...	...	...	...	SWORD OF ARAGON	...	69 *	...	
Trad.	...	...	...	...	SWORDS OF TWILIGHT	28	.....	...	
Trad.	25	...	25	25	TANK ATTACK	39	.....	39	
Trad.	...	...	...	...	TEEN AGE QUEEN	34	45 *°	49	
...	...	...	...	...	TERRY'S BIG ADVENTURE	18	.....	29	
Trad.	...	...	22	19	THE BARD'S TALE I	29,5	33 *°	...	
...	...	...	39	...	THE BARD'S TALE III	...	.....	...	
ITA	...	...	...	...	THE BASKET MANAGER	39	.....	...	
...	...	...	...	...	THE BLACK CAULDRON	49	49 +	49	
...	...	...	...	...	THE CYCLES	38	38 *°	...	
...	...	...	20	18	THE DUEL (TEST DRIVE II)	42	42 *°	...	
...	...	...	12	...	esp. CALIFORNIA CHALL.	24	24 °	...	
...	...	...	12	...	esp. MUSCLE CARS	24	24 *	...	
...	...	...	12	...	esp. SUPERCARS	24	24 °	...	
Trad.	...	...	...	18	THE GAMES SUMMER-WINT.	25	29 *°	...	
ITA	...	...	...	...	THE TEMPLE OF FLYING S.	45	45 *	...	
...	...	...	...	...	THE THIRD COURIER	...	45 *°	...	
...	...	...	22	19	THE TRAIN	...	35 *	...	
Trad.	18/29	...	18	21	THE UNTOUCHABLES	29	.....	39	
Trad.	...	...	...	...	TIN-TIN ON THE MOON	39	.....	...	
...	...	...	...	...	TONGUE OF THE FATMAN	...	59 +	...	
...	...	...	...	...	TRIAD	59	.....	59	
...	...	...	...	...	TRIAD II	39	.....	...	
Trad.	18	...	15	15	TURBO OUTRUN	25	.....	29	
...	...	...	...	...	TV SPORT FOOTBALL	59	.....	...	
...	...	...	49	...	U.M.S.	59	59 *	59	
...	...	...	59	...	ULTIMA IV	59	59 *	59	
...	...	...	59	...	ULTIMA TRILOGY (I-II-III)	...	69 *°	...	
...	...	...	59	...	ULTIMA V	...	69 *	...	
Trad.	15	...	15	15	VIGILANTE	25	.....	...	
Trad.	...	...	...	15	VOLLEYBALL SIMULATOR	29	39 *°	...	
Trad.	...	...	29	21	WALL STREET	...	49 *°	...	
...	...	...	18	25	WAR IN MIDDLE EARTH	49	59 *°	49	
...	...	...	...	...	WATERLOO	59	59 +	59	
...	...	...	29	29	WINNERS COMPILATION	...	.....	...	
Trad.	...	...	...	...	XENON II	39	.....	39	
ITA	...	...	39	...	ZAK Mc CRACKEN	49	49 +	49	

* MSX=MSX * SPC=Spectrum * 64D=CBM64/128 Disk * 64C=CBM64/128 Cassette
* ST=Atari ST Nella colonna MS/DOS: * =5.25" ° =3.5"

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K NOTIZIE

COMMANDO DI BATTAGLIA

Recentemente la Realtime Software ha annunciato l'uscita nei negozi per marzo/aprile del tanto atteso seguito di *Carrier Command*.

Il titolo sarà *Battle Command* (gran fantasia, eh?) e benché metterà il giocatore alla guida di un carro armato quelli della Realtime fanno notare che "non sarà un simulatore di carri armati". Sarà infatti sulla falsariga di *Carrier Command* e utilizzerà un formato a multi-stadi con circa 30 scenari per le missioni, che il giocatore dovrà completare prima dell'"incontro finale". Alla Realtime non intendono rivelare che cosa sarà questo incontro finale, ma basti dire che con 32 missioni da completare anche il più assatanato comandante di carro armato avrà pane per i suoi denti.

Battle Command è in lavorazione per le versioni a 16-bit da circa 18 mesi. La Realtime sta dandogli gli ultimi ritocchi, cercando di migliorare un gioco che è già quasi perfetto. Tra gli "aggiustamenti" ci sono una grafica in 3D solido ancora più complessa, con oggetti finemente dettagliati, e una migliore struttura di gioco che combina strategia e azione.

TEXT-ONLY ADDIO?

Troll, Hobbit, draghi e gnomi hanno inscenato una manifestazione di massa davanti agli uffici della Level 9, a seguito della notizia che la più vecchia casa di software inglese d'avventura ha annunciato che *Scapeghost* sarà la loro ultima avventura di tipo tradizionale.

"E vero", ha detto Pete Austin, davanti ad una folla militante di gente coi piedi pelosi. "Non pubblicheremo più avventure, a meno che *Scapeghost* (recensione il prossimo numero) vende più di quanto ci aspettiamo. Negli ultimi anni sono state scritte tante ottime avventure che produrne di nuove che vendano bene sta diventando sempre più difficile."

Dopo aver schivato una palla di fuoco lanciata da un chierico, Austin ha continuato, rimembrando l'Era dell'Avventura. "I miei giochi preferiti, esclusi i nostri, erano sempre quelli della Infocom ...(strilli compiaciuti da un gruppetto di *Leather Goddesses*)...*Trinity*...(urla di indignazione dal gruppetto)...e il mio preferito gioco Level 9 è *Ingrid's Back* e, tra i più vecchi, *Dungeon Adventure*."

Facendo piangere anche gli hobbit adulti, Austin ha riconosciuto che i tempi stanno cambiando: "Abbiamo pubblicato *Colossal Adventure* nel 1981. Da allora ha venduto circa 50.000 copie. Riceviamo ancora degli ordini, ma solo un paio alla settimana e, per lo più, sono di gente che vuole completare la collezione. Oggi tutti vogliono avventure animate e azione. Ad ogni modo, verrà il momento in cui, grazie al feedback tattile e alle cuffie stereo, i giochi d'avventura torneranno di moda..."

Nel frattempo, ad un'altra manifestazione nelle vicinanze, Anita Sinclair della Magnetic Scrolls, produttrice di *The Pawn* e *Guild of Thieves*, stava esaltando il futuro degli stessi giochi che Pete Austin dichiarava morti. "Certo che i giochi d'avventura hanno un futuro," urlava lei. "L'anno prossimo usciranno un bel po' di titoli della Magnetic Scrolls. Il primo uscirà in marzo e sarà un'avventura fantasy a modo nostro. Sarà l'inizio dei giochi testuali, non la fine..."

Gesticolando freneticamente, Anita Sinclair si è poi allontanata nella notte accompagnata da degli orchi vestiti di pelle nera. L'apparente morte delle avventure "text-only", quindi, sembra per ora rimandata...

TEMPI SUPPLEMENTARI

***Kick Off*, probabilmente la migliore simulazione calcistica in circolazione e uno dei migliori giochi dell'anno, va ai supplementari. Ai dischi supplementari, cioè. Sta infatti per uscire l'*Extra Time Espansion Disk*.**

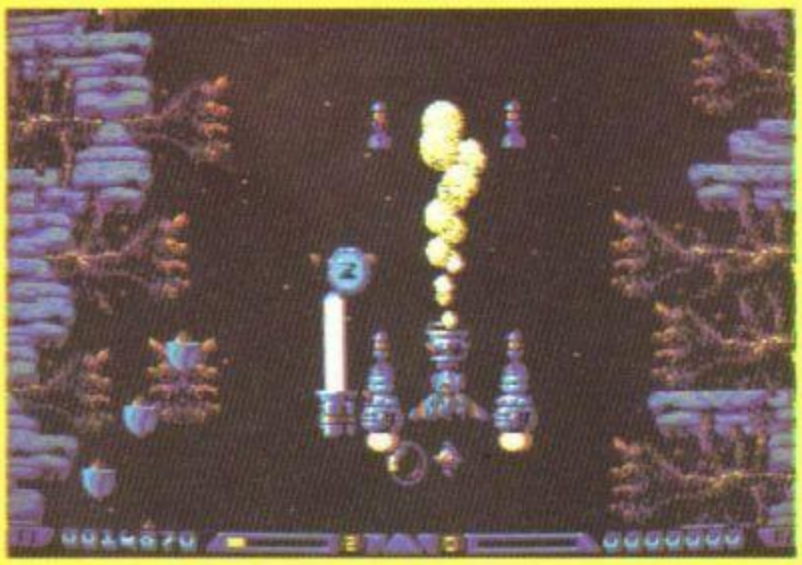
***Extra Time* piacerà ai nuovi come ai vecchi giocatori di *Kick Off*, grazie ad una nuova serie di funzioni: controllo totale sulla potenza del tiro e del colpo di testa; controllo del portiere al momento del rinvio; altri quattro schemi tattici; quattro nuove superfici - dura, bagnata, allentata e artificiale; scelta dell'undici titolare tra una rosa di venti e una nuova serie di arbitri.**

***Extra Time* per ST e Amiga uscirà in dicembre. È necessario avere il disco di *Kick Off* per utilizzarlo. La Anco è ormai pronta per lanciare un'altro gioco di calcio, *Player Manager*, e attualmente sta lavorando a *Kick Off 2*, che dovrebbe uscire l'anno prossimo.**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MIRRORSOFT E ACTIVISION ON THE ROAD



Sembrerebbe, finalmente, che le case di software inglesi e americane si stiano accorgendo che esiste anche l'Italia. Questo è quello che si può dedurre, visto che nell'ultimo mese loro rappresentanti sono venuti in Italia, su invito della Leader Distribuzione, a presentare alla stampa le ultime novità. Aveva dato l'esempio, lo scorso settembre, il presidente della US Gold, Geoffrey Brown, mentre recentemente sono arrivati Cathy Campos della Mirrorsoft e Amanda Barry e Larry Sparks della Activision. Cathy Campos ha presentato i nuovi titoli per 16-bit della Imageworks e delle case associate, di alcuni dei quali vi abbiamo già parlato il numero scorso nell'articolo sul PC Show. Tra tutti spicca *Interphase*: dopo una lunghissima gestazione è finalmente pronto *Interphase* si svolge all'interno di un mainframe, raffigurato in grafica vettoriale in 3D pieno molto veloce. Da quello che abbiamo visto fin'ora, potrebbe diventare un K-Gioco. Ha inoltre annunciato l'imminente uscita della versioni PC di *Xenon II* e *Dungeon Master*, per la gioia di tutti gli uffici dotati di computer e ha confermato l'uscita dei giochi presentati al PC Show.

L'Activision è scesa in forze per presentare le conversioni, per tutti i maggiori formati, di tre coin-op - *Power Drift* (recensione a pag. 52), *Super Wonderboy In Monsterland* e *Galaxy Force* - e *Ghostbusters II*, con il quale l'Activision spera di ripetere il successo del gioco originale, il quale avrebbe venduto più di 2 milioni di copie in tutto il mondo. Auguri! Ancora più succose sono le novità in vista per il 1990 come quelle riguardanti la Sierra che potete leggere a pag75. Nel campo delle conversioni di coin-op sono per ora state annunciate *Dragon's Breed* (IREM), creato dagli stessi programmatori di *R-Type*, *Ninja Spirit* (IREM) e *Atomic Robokid* (UPL) Intanto, l'Activision U.S. invece farà uscire negli Stati Uniti circa otto nuovi titoli (inizialmente per PC, a seguire Amiga/ST), tra cui *Tongue of the Fatman*, un gioco di lotta tra le più bizzarre creature della galassia, *Face Off*, una frenetica e velocissima simulazione di hockey su ghiaccio della Gamestar e Mines of Titan, un "fantasy-roleplay" di suspense ed intrigo della Infocom, che arriveranno nei primi mesi dell'anno prossimo.

MAC-CHINA DA SOGNO

Per quale computer, questo mese, sta andando in brodo di giuggiole la redazione di K? Forse il Lynx, il Konix o il PC Engine 2? No, è il nuovo Apple Macintosh portatile! Ma perché una masnada di amanti di videogiochi dovrebbe interessarsi ad un computer dotato di processore MC68000 a 16Mhz, con un SuperDrive interno da 1,4Mb, una memoria RAM da 1Mb, un hard disk opzionale da 40Mb, una batteria con un'autonomia di 6-12 ore e lo schermo più nitido di qualunque computer portatile? Facile, perché sul Mac gira la migliore versione di *Tetris* in circolazione. Poi c'è *Cosmic Osmo*, *Crystal Quest* e *Sim City* e, inoltre, volete mettere la comodità di scrivere le recensioni di K quando e dove viene l'ispirazione? Non c'è prezzo. Anzi, il prezzo c'è ed è un po' troppo alto: circa 10 milioni! Ecco perché, attualmente, non possiamo correre dal più vicino rivenditore Apple e acquistarlo. Questo però non ci impedisce di sognare, o no?

CONCORSO IN TEMPO REALE

Il Circolo Arci Ratataplan, in collaborazione con il Comune di Riccione, organizza Bit Movie '90, un concorso per animazione grafica in tempo reale su personal computer. Bit Movie '90, che è giunto alla terza edizione, si terrà a Riccione nei giorni di sabato, domenica e lunedì di Pasqua (14/16 Aprile 1989). Come dice la parola stessa, sono ammesse al concorso tutte le opere realizzate su personal computer (quindi niente Cray 2, OK?) ed elaborate in tempo reale. Il termine per l'invio delle opere è il 15 marzo 1990. Una apposita commissione esaminerà tutti i lavori pervenuti e deciderà quali ammettere al concorso. Le opere saranno poi giudicate dal pubblico con apposite schede-voto e i vincitori si determineranno in base al giudizio del pubblico e della giuria di esperti. L'autore dell'opera prima classificata si porterà a casa un milioncino tondo tondo, mentre il secondo e terzo classificato vinceranno rispettivamente 600 e 400 mila lire.

Per informazioni telefonare a Carlo Mainardi al 0541/42878

Wild Bill della Microprose a caccia di programmatori.

SCUOLA QUADRI

La filiale inglese della casa di software americana Microprose sta formando una squadra di programmatori *in-house*, cioè interni. La squadra dovrebbe essere formata da 5-6 programmatori, esclusivamente dedicati alle conversioni per Amiga e ST dei programmi Microprose per PC sviluppati negli Stati Uniti, quali *F-19 Stealth Fighter*, *F-15 Strike Eagle II* e *M1-Tank Platoon*. In effetti, *F-19 Stealth Fighter* dovrebbe essere il primo gioco ad uscire dalla "linea di conversione", seguito in gennaio da *F-19* per Amiga e successivamente dalle versioni per ST.

Tutto ciò significa che i videogiocatori potranno avere tra le mani le versioni per Amiga e ST molto prima di quanto avviene attualmente!

Ma, a detta di un portavoce della Microprose, la ragione che sta dietro a questa decisione di assumere programmatori interni è un'altra: la Microprose non vuole che il suo prezioso codice sorgente per PC vada a finire a programmatori estranei alla società.

Intanto, mentre andiamo in stampa, ci è giunta notizia che la Microprose è sul punto di firmare un accordo con la casa di sviluppo Core Design per la produzione del seguito di *Rick Dangerous*. Intitolato, con molta fantasia, *Rick Dangerous 2*, il gioco vedrà il nostro eroe alle prese con altri enigmi e avventure nello spazio profondo. Dovrebbe uscire in primavera o giù di lì.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COPPA KICKOFF: ISTRUZIONI PER L'USO

In un freddo mattino di una domenica di Ottobre, grigio ed uggioso come tanti a Milano, trentadue persone puntano la sveglia ad orari poco consueti per una giornata normalmente dedicata al riposo. La posta è importante: giocarsi la qualificazione agli ottavi di finale del primo torneo semi-ufficiale di Kick-Off, organizzato in un clima da massoneria da un noto negozio specializzato in prodotti per Amiga.

Kick-Off, per chi non lo conoscesse (ma ne esiste uno?), è uno splendido gioco di calcio simulato prodotto dalla Anco, e non occorre dire di più. L'ambiente è teso ed i partecipanti, arrivati alla spicciolata dalle dieci del mattino in poi, possono facilmente distinguersi dai curiosi per uno strano fagotto seminascosto tra le pieghe dei cappotti. Contiene l'arma, il joystick di casa, quello con cui si è soliti strapazzare oramai abitualmente il povero avversario computerizzato. Basteranno le innumerevoli partite giocate nella tranquillità familiare ad avere ragione di un avversario umano e sconosciuto in un ambiente freddo ed ostile come quello di un negozio di computer? La risposta la darà solo il campo.

Il torneo si svolge sulla base di otto gironi eliminatori, disputati su una partita "secca" al meglio dei dieci minuti per tempo. Sedici qualificati si contenderanno poi gli ottavi e così via fino alla finale. C'è poco tempo per i preamboli, si comincia subito a giocare. Si sfoderano di colpo gli Speed King, i joystick della Konix che sembrano nati in perfetta simbiosi con il gioco. Non è il joystick però che conta, e lo si capisce subito. Crollano alcuni degli idoli locali, l'emozione li tradisce. Non si contano le imprecazioni e le maledizioni a "quel maledetto portiere che prende gol da tutte le parti!".I primi punteggi sono allarmanti: 10 a 2, 11 a 3, 13 a 0. Tra le persone c'è un po' di preoccupazione, ma anche molta allegria e voglia di divertirsi. Non si contano gli sfottò dispensati impietosamente ai giocatori in difficoltà. Si ride e si scherza fino a quando non ti tocca di giocare. Dopo, muso duro e mano pronta. Stranamente, ma non è poi tanto strano, dei trentadue partecipanti ne conto almeno una dozzina con le tempie brizzolate, segno di una età non propriamente videogamistica. Gli altri hanno una età media che si aggira sui sedici/diciotto anni. C'è un padre che accompagna il figlio e fa il tifo pér lui mentre tra gli iscritti figura anche un noto cantante: diavolo, anche tu smanetti? I nomi delle squadre sono un programma: si va dai postmoderni come Patatine Palpitanti a quelli più tradizionali come Airplanes, Lancers, Jumpers. C'è anche chi non abbandona la fede metallara (Anthrax, Dark Team) e chi crede che 'in hoc signo vinces' come i Soccer Superstar. Ci vuole tutta una giornata per designare i magnifici sedici, ma c'è ancora qualche incertezza sul nome dei favoriti.

Alle cinque del pomeriggio il primo round è finito. Ci si rivede la domenica successiva, ma il clima non è più quello, perché oggi, comunque vada, si finisce. Il rito si ripete, ma il nervosismo aumenta. In mattinata si concludono gli ottavi, che scremano ulteriormente il gruppo e fanno saltare, tra lo stupore dei più, tutti i favoriti ed i nervi a qualcun altro. Per i quarti ci si ritrova nel pomeriggio. Degli otto rimasti uno solo può ringraziare la fortuna: gli altri sono tutti forti. L'aria è tesissima. Altri venti minuti di combattimento designano i semifinalisti: i LAMBRATE RAPERS se la vedono con i SIRIOS e gli HALL OF FAME con i CRAZY RUNNERS.Le semifinali sono abbastanza combattute. I RAPERS mostrano un gioco tecnico e redditizio ma fatalmente si scontrano con l'invalicabile muro difensivo dei SIRIOS, che alla fine la spuntano con un secco 9 a 4: niente da dire. L'altra è sempre nelle mani dei CRAZY RUNNERS, che negli ultimi minuti pero' rischiano una rimonta clamorosa: è 8 a 6 per loro, e la finale assicurata.Il terzo posto è conquistato dai RAPERS, con un perentorio 12 a 5 sugli HALL OF FAME. I coach sono due trentenni: di ragazzini d'assalto ne hanno messi in fila parecchi per arrivare fino a lì.

La finale è disputata da due giocatori che sembrano l'uno la copia dell'altro: sono due ragazzi sui diciott'anni, uno un po' schizzato e l'altro apparentemente più tranquillo. Praticano ambedue il medesimo tipo di gioco: 5-3-2, difesa fortissima con sistematica distruzione degli attacchi avversari, "palla lunga e pedalare" senza mai stoppare la palla e controllo molto accurato del giocatore. Trapattoni ha insegnato qualcosa anche qui. La partita si gioca su un teso filo di equilibrio. Alla fine dei venti minuti canonici è 6 a 6. Si giocano i supplementari di cinque minuti per tempo, che i SIRIOS si aggiudicano con un risicato 5 a 4. È finita e tutti a casa. Non si contano i commenti degli sconfitti nei turni precedenti: "se avessi potuto rigiocarla...", "io ero molto più forte...", "hanno avuto solo fortuna...".Si sbagliano, perché probabilmente non hanno mai giocato nemmeno un torneo di briscola. Ha vinto il più forte, perché per vincere un torneo ci vuole certamente un po' di fortuna, ma bisogna anche essere bravi e soprattutto avere un equilibrio nervoso ben diverso da quello richiesto dal salotto di casa propria. La foto di gruppo con premi e trofei in evidenza chiude comunque in bellezza una manifestazione che ha avuto un indubbio successo e che merita di essere riproposta, magari anche a livello cittadino se non addirittura regionale. A proposito, KAPPA aveva anche un suo rappresentante in gioco, che si è conquistato il diritto a partecipare dopo avere strapazzato tutta la redazione. Beh, un terzo posto e alcuni gol da manuale sono un risultato tutt'altro che disprezzabile...

Un momento della finale per la prima coppa di Kick Off

I TRUCCHI DEL TORNEO E LA FILOSOFIA DEL GIOCO.

È dura ammetterlo ma sembra che in una partita uno dei due portieri, a caso, sia sempre più scarso dell'altro. Il fatto è che inspiegabilmente c'è n'è sempre uno che prende un sacco di gol con tiri da lontano: chiamatela casualità....

Gli arbitri da temere: E. Boylan e S. Screetch. Ogni fallo è un cartellino che vola.....

Molti i gol fatti con tiri in diagonale, ma solo con una esecuzione impeccabile. Il tiro in diagonale è efficace solo se effettuato in corsa. Se arrivate da una fascia laterale, per tirare dovete abbandonare la palla e riprenderla quando avete cambiato direzione, oppure tentare un tiro diretto cambiando repentinamente la direzione del joystick. Il risultato dell'azione, se non è portata a termine in modo più che perfetto, è sovente deludente.

Un'azione alternativa alla solita corsa in verticale dopo il calcio di inizio richiede abilità ma dà buoni frutti. In 4-4-2 passate al giocatore che vi sta a fianco. Da questo passate a quello che gli sta dietro. Fate fare a quest'ultimo un tiro in corsa. Il vostro centravanti starà correndo verso l'area avversaria. La difesa del contendente resterà sorpresa. Raccogliete la palla con il centravanti e tirate. È gol.

Il "freddo" è capace di fare una cosa mirabile. Arriva in area, si ferma con la palla al piede, riprende l'azione con un cambio di direzione e tira. Nell'80% dei casi è sufficiente per ingannare il portiere.

Le formazioni più impiegate sono risultate la 4-4-2 e la 4-2-4, con qualche eccezione sulla 5-3-2, che poi si è rivelata vincente. La 5-3-2 ha un vantaggio fondamentale: cinque uomini in difesa sono in grado di disimpegnare la squadra anche nei momenti più critici, e francamente questa si è rivelata una delle armi vincenti.

L'azione sicura con la 4-4-2 richiede concentrazione e freddezza. Recuperata la palla in difesa lanciate un uomo sulle fasce. Portatelo avanti dritto sino al limite esterno dell'area di rigore. Fermatevi. Passate in diagonale. Il portiere avversario si farà ingannare. Prendete la palla con il centravanti, andate avanti sino ad inquadrare la porta, raddrizzate ed è sempre gol.

LA SCHEDA DEL VINCITORE

Squadra: SIRIOS
Coach: Alessandro Bianchi
Formazione: 5-3-2
Joystick: Speed King
Computer: Amiga 500
Età: 18 anni
Professione: Impiegato
Numero di partite a Kick-Off nell'ultimo mese: 50
Videogioco preferito: Kick-Off (banale, ndr.)
Riviste preferite: Kappa (bontà sua, ndr)
The Games Machine
Ultimo LP acquistato: Depeche Mode - 101
Ultimo film visto (non a luci rosse): Rocky IV
Attrice preferita (come sopra): Serena Grandi
L'hobby oltre il computer: Il calcio (quello vero)
La passione: Le ragazze

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

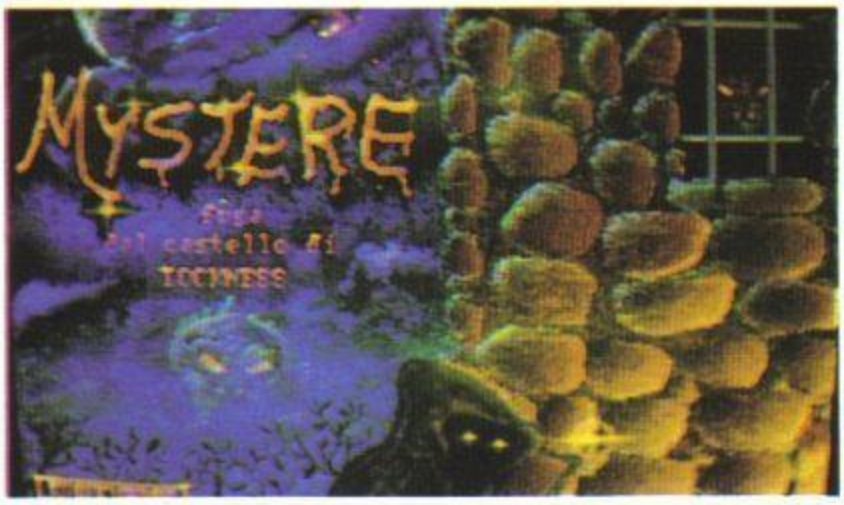
K ON THE ROAD ALLA GENIAS

In Italia qualcosa si muove davvero. E dopo i successi della Simulmondo, sempre a Bologna, nasce una nuova esperienza di software house made in Italy. K non si è lasciata sfuggire l'occasione ed ha partecipato alla presentazione ufficiale della Genias conoscendo molti giovani programmatori e scoprendo che un "vecchio" marpione come 2703 ha deciso di abbandonare la pirateria e pro-

La presentazione ufficiale della Genias è coincisa con il meeting organizzato a Bologna alla fine di ottobre dalla neonata software house con i suoi programmatori. Erano presenti 30 giovani esperti di computer provenienti da tutta Italia. Chi specializzato in musica, chi in grafica, chi nel linguaggio macchina del C64, chi dell'Amiga. Tutti molto giovani, di un'età compresa tra i 18 e i 22 anni e tutti autodidatti, con una preparazione formatasi per curiosità e passione sul computer di casa.

Maestro di cerimonie è stato il presidente della Genias, Riccardo Ariotti, ex socio di Francesco Carlà nella Simulmondo ed ora intenzionato a seguire una strada autonoma. "La separazione con Francesco è stata senza polemica o litigi - spiega Ariotti - rimaniamo buoni amici solo che ad un certo punto ho sentito il bisogno di fare cose mie". Figlio del titolare della Italvideo, uno dei distributori di software più organizzati per il sud Italia, Riccardo ci tiene a non voler essere confuso con il marchio Italvideo. "La Genias vuole diventare un punto di riferimento per chi ha un'idea o delle capacità e non riesce a sfruttarle. La nostra organizzazione è in grado di garantire lo sviluppo e la produzione di una qualsiasi idea e spero di riuscire a far distribuire i miei prodotti dai vari distributori italiani. Inoltre ho buoni contatti con le software house estere e quindi non trascureremo anche la possibilità di esportare i nostri giochi".

I giochi della Genias saranno vari e comprenderanno simulazioni sportive, spara e fuggi e avventure. "È nostro interesse - precisa sempre Riccardo Ariotti - creare qualcosa che soddisfi l'acquirente e molto probabilmente inseriremo gadget, e stiamo progettando un gioco con un joystick speciale".



La schermata iniziale e una locazione di *Mystere*.

UN CALCIO E UN'AVVENTURA

Al meeting sono stati presentati anche i primi giochi. Si tratta di un calcio e di un'avventura. *World Cup 90* uscirà per Natale nella versione 64 e promette di essere molto completo con 5 tipi differenti di tiro, falli, espulsioni, varie tattiche predeterminate per le varie squadre e la visione in soggettiva per rigori e punizioni. C'è la possibilità di giocare il torneo con le 24 squadre partecipanti ai mondiale con un massimo di 8 giocatori. Il gioco avrà un sonoro a 4 voci arricchito da "effetti tifo".

A *World Cup 90* per C64 hanno lavorato da Giugno Ivan Del Duca e Antonio Miscellaneo di Belluno. Da 6 anni hanno il C64 e dopo alcuni semplici giochi per varie riviste in edicola questo è il primo lavoro impegnativo a cui si dedicano. "Abbiamo voluto fare un gioco del calcio molto veloce che ricorda più uno spara e fuggi anche se non abbiamo trascurato elementi di tattica come quelli di Emylin Hughes" spiegano Antonio e Ivan, il primo programmatore, il secondo amante degli Rpg stile Ultima ed esperto di musica. Di *World Cup 90* è in preparazione la versione per Amiga affidata alle sapienti tecniche dei fratelli Dardari e si annuncia molto interessante e fedele alla manifestazione reale con i gironi, le fasi finali e i 12 stadi. Questa versione mantiene tutte le caratteristiche della versione C64 ma sarà più sofisticata sfruttando al massimo le caratteristiche dell'Amiga. I fratelli Dardari stanno studiando un sistema per consentire a due giocatori di controllare la stessa squadra.

Il secondo gioco uscirà sempre per Natale nella versione per Amiga e sarà un'avventura grafica realizzata da un pool di programmatori della Versilia intitolata *Mystere*. Gianluca Orofino musicista e Gabriele Gabrielli programmatore, sono amanti delle storie fantasy e hanno voluto ambientare la loro storia nei dintorni del lago di Lochness ai tempi nostri. L'avventura ha 60 ambienti diversi ed utilizza 49 immagini ed un parser che interpreta fino a 20 comandi sulla stessa linea. La storia inizia con un testamento: un vecchio zio miliardario vi lascia tutti i suoi averi a patto che riusciate a ritrovare un quadro nel castello di Lochness che raffigura il mostro. In *Mystere* non ci sono personaggi ma l'intreccio è molto impegnativo con parole magiche, oggetti. L'avventura è accompagnata da 5 melodie differenti e sarà su due dischi. Molto bella è anche la schermata di presentazione realizzata da Lorenzo Ranuzzi, grafico di Bologna.

***World Cup 90* per Amiga: sarà veramente così bello?**

LA SORPRESA DI 2703

Ma la notizia più clamorosa è la collaborazione con la Genias di 2703 e Obi One Kenobi, due personaggi molto noti nel settore, due che, nel bene e nel male, hanno fatto la storia dei videogiochi in Italia. Dietro queste sigle che hanno "marchiato" il software "sprotetto degli ultimi anni ci sono due studenti di informatica che hanno deciso di abbandonare quella che a sentir loro è stata una passione e quindi usare tutta l'esperienza accumulata nel sproteggere centinaia di giochi nella realizzazione di un videogioco. Con la Genias collaboreranno anche nello sviluppare alcune protezioni per i programmi. "Siamo stufi di sentirci dire che non sappiam fare altro che i pirati - ci dice Norbert Lommer, tedesco di nascita ma che parla l' italiano meglio di Schnellinger - e quindi vogliamo dimostrare quello che sappiamo fare. Daltronde è cosa nota che i migliori programmatori esteri si sono formati sulla pirateria". In preparazione c'è un gioco a piattaforme a cinque livelli in stile *New Zealand Story* con protagonista un cubetto di ghiaccio che deve raggiungere velocemente la ghiacciaia per non sciogliersi. Lo scorrimento su due piani è molto veloce e Norbert e Roberto La Ragione assicurano che i personaggi e i vari nemici saranno molto simpatici.

Questo è tutto anche se in cantiere ci sono altri giochi: una simulazione sportiva top secret e degli spara e fuggi realizzati da programmatori di Roma. Non vi resta che rimanere in sintonia con K per conoscere tutte le novità dei pionieri del software realizzato in Italia.

USCITE PREVISTE

WORLD CUP 90	calcio	C64	NATALE
MYSTERE	adventure	AMIGA	NATALE
WORLD CUP 90	calcio	AMIGA	MARZO
MYSTERE	adventure	C64	MARZO
SIMULAZIONE SPORTIVA	PRIMAVERA		
DRAGON'S KINGDOM	C64 e AMIGA	SHOOT 'EM UP	
DEUX	AMIGA, C64	SHOOT 'EM UP	

I programmi avranno un costo di 39000 lire massimo 49000 lire per i 16-bit e 18000 e 25000 lire per gli 8-bit

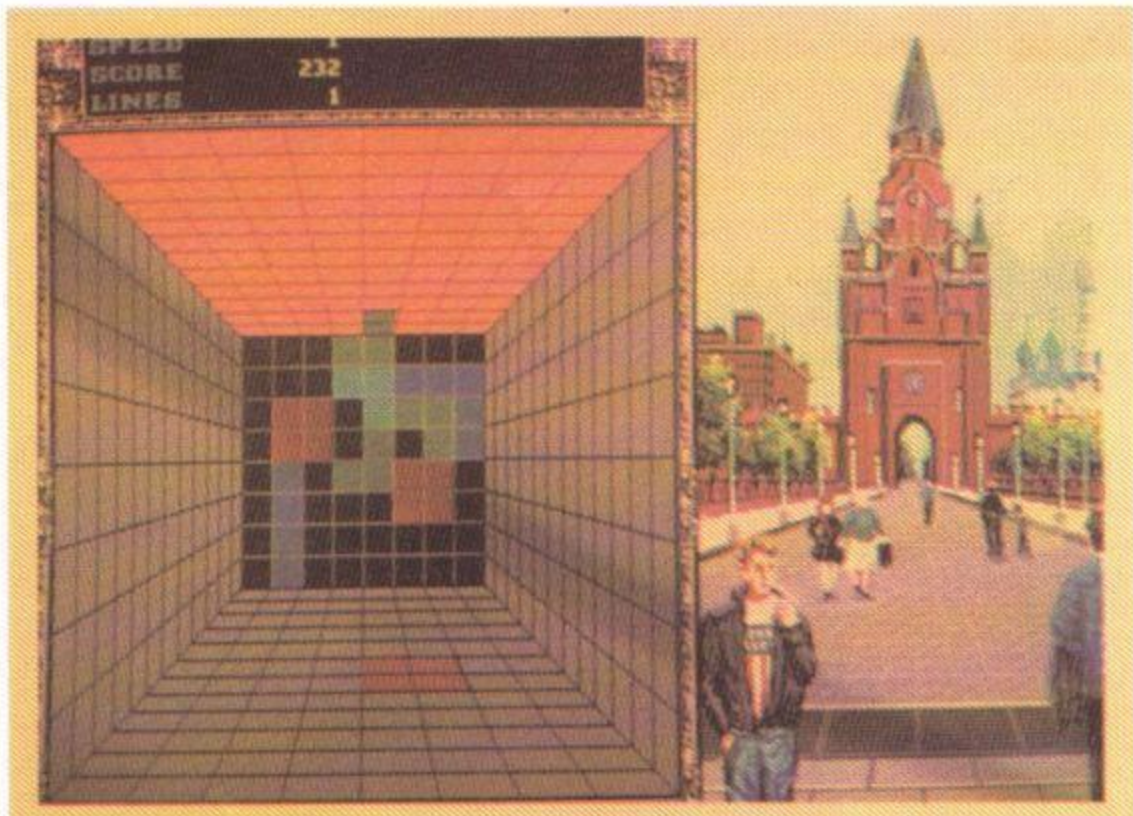
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OLTRE TETRIS

LA TALPA VOLA A SAN FRANCISCO E TORNA INDIETRO CON UNA VALIGIA CARICA DI GIOCHI



Il successo che *Tetris* sta riscuotendo negli Stati Uniti ha dell'incredibile. Quando è uscito in Europa la critica l'aveva acclamato a gran voce, negli uffici andava forte ma non ha mai venduto molto. Gli americani, invece, lo trovano un gioco fantastico e fanno di tutto per averlo.

Quando sono andato a Chicago, sull'autobus ho incontrato un tizio che, non appena ha sentito che lavoravo nel campo del divertimento elettronico, mi ha chiesto se avevo mai giocato il gioco che stava facendo "andar fuori di testa" tutti i suoi colleghi in ufficio: *Tetris*.

Entrando in un negozio, ho visto che il Gameboy della Nintendo stava andando letteralmente a ruba. Perché? Perché è venduto insieme a *Tetris*.

Alla fiera dei coin-op mi hanno detto che il coin-op di *Tetris* ha venduto circa 24.000 unità. A 600- 800 dollari l'uno, cribbio, è una fortuna!

Sicuramente gli scettici diranno che un successo così fenomenale non si ripete tanto facilmente. Ma io non li voglio nemmeno stare a sentire, poiché il russo che aveva programmato *Tetris* ha appena finito di realizzare un'altro grande gioco. Si chiama *Welltris*.

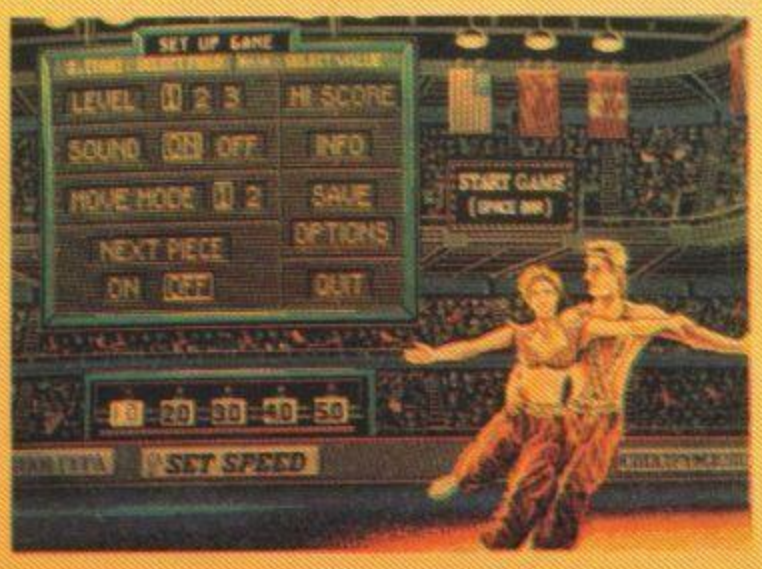
È *Tetris*, eccetto che si gioca come se si guardasse dentro un pozzo (vedi foto). Potete muovere le figure che scendono verso il fondo su tutte e quattro le pareti del pozzo (a meno che una di esse non sia "bloccata") e anche qui potete farle ruotare lungo gli assi del piano del muro.

Toccando il fondo del pozzo, le figure si muovono verso il centro dello schermo, e lo scopo del gioco rimane sempre quello di utilizzarle per realizzare delle linee continue, che poi scompaiono, ecc., ecc.

Perdete se tutte le pareti del pozzo risultano bloccate - il che si verifica quando una figura, o parte di essa, non tocca completamente il fondo.

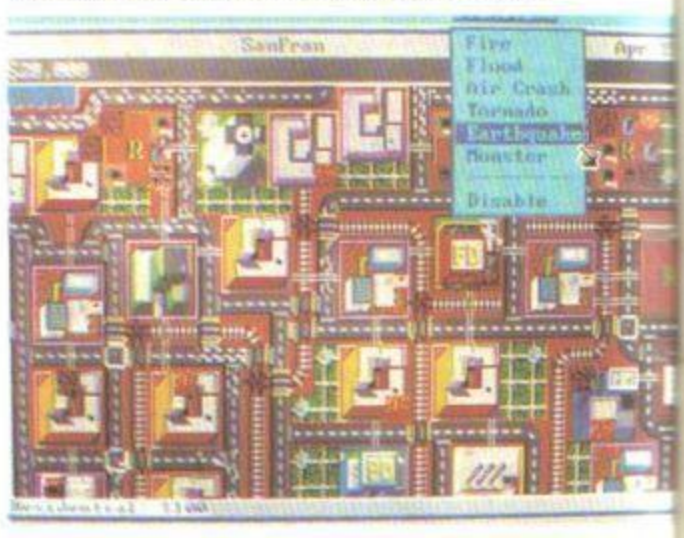
Abbastanza semplice, *Welltris* non è soltanto un grande gioco, è una bomba! Devo confidarvi che ero bravissimo a giocare Tetris, ma quando ho provato questo, alla Spectrum Holobyte, mi hanno dovuto portare via a forza mentre scalciavo gridando: "Ancora una, una soltanto, e poi smetto".

Non c'è dubbio che anche se non ha più alle spalle un colosso come la Maxwell Communications, *Welltris* sarà un successone e la cosa non potrà che andare a tutto vantaggio della Spectrum Holobyte. E, forse, il mese prossimo anche Pasytov potrà festeggiare la sua "perestroika" con un ricco bonus in busta paga. Mi chiedo solo chi comprerà i diritti per pubblicare *Welltris* qui in Europa, ma chiunque sia spero proprio che si sbrighi!



UN PC PER GIOCARE

Forse non lo sapevate, ma probabilmente l'home computer migliore per giocare è il PC. Prima che tiriate fuori i coltelli, mi converrà aggiungere che il PC in questione è un modello 386 con scheda VGA. Velocissimo, con 256 colori e 24 megabyte di memoria, il 386, non teme rivali, soprattutto se collegato ad una scheda musicale Roland. Datemi qualche milioncino e corro subito a comprarlo.



Un gioco come *Simcity* fa venire voglia a tutti di possedere un PC 386.

Non c'è dubbio, comunque, che il PC viene finalmente preso in considerazione come macchina-gioco sia in America che in Europa. Negli USA, infatti, il software per PC è riuscito a conquistarsi oltre la metà della fetta di mercato non invasa dalla Nintendo, seguito a molta distanza da quello per ST e ancora di più da quello per Amiga. Ad ogni modo, sembra che anche in Europa gli utenti del PC stiano facendosi sentire ed effettivamente hanno a disposizione degli ottimi giochi.

Primo fra tutti il gioco che attualmente sta facendo furore negli Stati Uniti: *Sim City*. Acclamato dalla stampa europea immediatamente dopo l'acquisto dei diritti di distribuzione da parte della Infogrames, *Sim City* è un vero e proprio fenomeno fra i gio-

***Simcity* per PC - Scegliere il terremoto di San Francisco fra gli 8 scenari disponibili, forse adesso sarebbe una scelta di cattivo gusto.**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

catori americani, e le sue vendite stanno facendo la felicità del signor Braun, il proprietario della Maxis Software.

Come *Tetris*, *Sim City* era stato rifiutato da parecchie case di software prima che il suo autore, Will Wright (che per completarlo aveva addirittura lasciato la Bronderbund) trovasse nella Maxis un interlocutore interessato. Adesso il gioco ricevendo il massimo riconoscimento dei nostri giorni: la Nintendo sta comprando i diritti per poterlo pubblicare sulla sua console. Le informazioni sui soldi che passerano di mano in questo affare sono, ovviamente, confidenziali, ma vi garantisco che ci potreste campare benissimo per un bel po' di tempo. Com'è strana la vita, però. Pensate che una volta *Sim City* era stato rifiutato proprio perché giudicato incompatibile ad essere convertito per la console Nintendo!

Un'altro gioco destinato a diventare un "must" per gli utenti del PC è *Dungeon Master*, la cui realizzazione è ormai in fase di collaudo. Identico alle altre versioni, se non migliore, questa per il PC dovrebbe ricompensare l'FTL della fatica compiuta, conquistando l'intera platea dei nuovi utenti. Anzi, c'è da pensare che arriverà perfino a far notizia sul telegiornale delle 8 - per aver provocato fra le aziende che utilizzano i PC un calo di produttività più alto di quello causato dal virus del venerdì 13!

Oltre a questi pezzi da 90, sulla scena del PC arriverà anche un gioco che, se non altro, potrà servire a scaricare l'aggressività accumulata durante il giorno. *Budokan* della EA, infatti, offre la possibilità di cimentarsi, in modo più autentico del solito, in diverse arti marziali, come Karate, Kendo, Bo, o Nunchuku, con il rischio poi di venir sconfitti da "cattivi" che si sono specializzati in altre discipline, come Ninjitsu.

Anche senza rivolgersi ad un guru indiano, i possessori di un PC potranno fare un'esperienza mistico-religiosa, se non addirittura sovrannaturale, giocando Populous su PC. Questa versione è grandiosa come le altre, ma la mancanza del mouse potrebbe farsi sentire.

LA LEVEL 9 DIVENTA "ENORME"

Al recente PC Show, i prodi avventurieri della Level 9 hanno provocato lo scompiglio annunciando che dopo Scapeghost non avrebbero mai più realizzato un gioco d'avventura. D'ora in avanti, infatti, La Level 9 si dedicherà esclusivamente agli RPG grazie ad un nuovo sistema di sviluppo/sistema autore, denominato H.U.G.E ("huge" in inglese significa enorme).

Level 9 – abbandona l'avventura ma conserva la tipica eccentricità inglese...

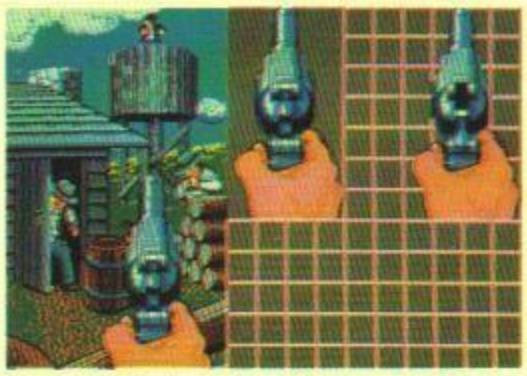
La casa di software di Southampton ha sostenuto una mole di lavoro enorme per portare a termine lo sviluppo di questo sistema, da 7 a 10 anni uomo di programmazione, a seconda della persona con cui state parlando e di quanto ha bevuto, ma vi assicuro che ne è valsa la pena, perché i risultati sono stupefacenti.

La Level 9 ha aggirato il problema di dover scrivere i giochi in un linguaggio diverso per ogni tipo di computer, sviluppando un'unico linguaggio evoluto per programmare qualsiasi tipo di gioco e un compilatore per ciascuna macchina.

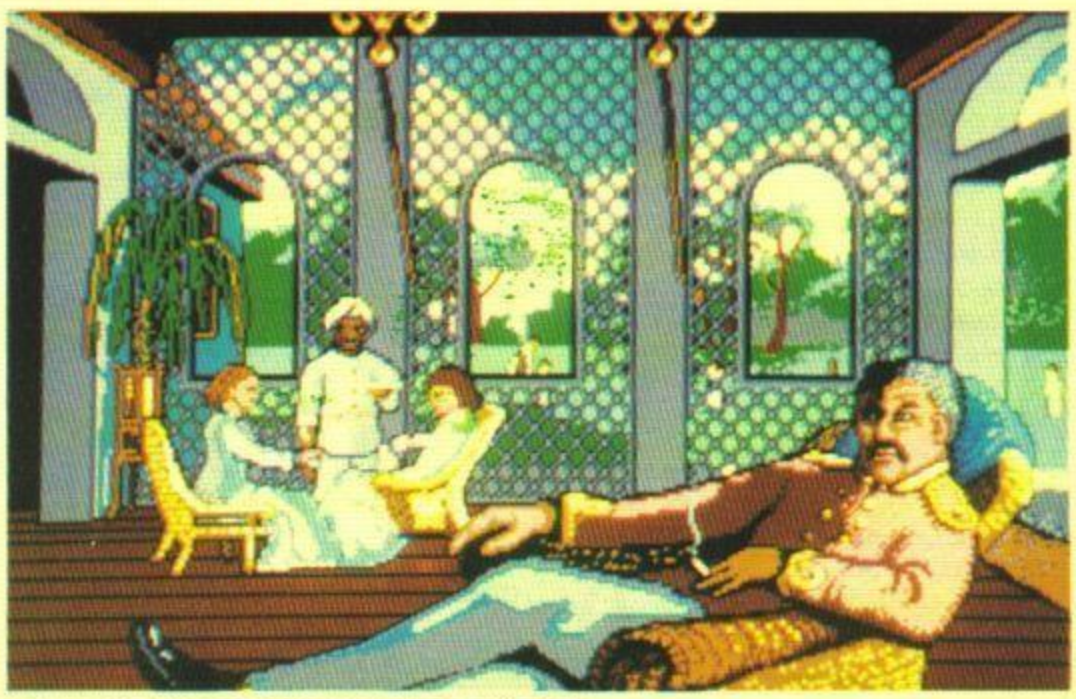
Questo significa che se, ad esempio, si modifica una sequenza animata sull'ST - prendendo e traducendo direttamente i dati di modifica su un IBM o su un'Amiga - la stessa modifica funzionerà all'istante anche sulle altre macchine. E questo, per gli sviluppatori di software, equivale ad avere trovato la "pietra filosofale".

Per di più, la Level 9 sostiene che il sistema supera quasi tutti i normali metodi di programmazione di giochi anche per quanto riguarda il numero e la velocità delle sequenze animate che consente di realizzare - e, a quanto sembra, se c'è bisogno di velocità extra, si possono inserire segmenti di codice nella struttura del programma senza alcun problema.

Non c'è da meravigliarsi se grosse società, come la Cinemaware, si dimostrino particolarmente interessate a H.U.G.E. e alla stessa Level 9, visto che questa ha in paniere giochi, conversioni, e nuove licenze. Ma ne riparleremo, "enormemente", nei prossimi numeri. Non perdeteli.



Con HUGE, i giochi della Level 9 fanno un bel salto di qualità grafico.



Ah, la vita di un gentiluomo inglese all'estero...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

per il tuo AMIGA !!

il SOFTWARE ORIGINALE distribuito in esclusiva da

C.T.O.

THE EDGE

THE COOL COMPUTER GAME

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO) tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I

TECNOSTUDI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NATALE '89

VINCENTI & PIAZZATI

La guida completa ai principali giochi della stagione natalizia

Avere un'idea di chi sarà il vincitore dell'annuale gran premio delle vendite di Natale è cosa difficile, ma una cosa è certa già fin d'ora: sarà un gioco di guida.

In pole position troviamo la Ocean, prima classificata l'anno scorso grazie a *Op Wolf* e *Robocop*, con la conversione di *Chase HQ* della Taito ma, sicuramente, *Power Drift* della Sega sarà un avversario duro soprattutto grazie alla campagna promozionale dell'Activision (in Italia la versione per Amiga sarà venduta al prezzo promozionale di 25000 lire per due dischi).

In terza posizione sulla griglia di partenza c'è un'altra conversione, *Hard Drivin* della Domark. Ovviamente questi non sono tutti i giochi in gara; bisogna segnalare un paio di altri titoli come *Stunt Car* o *Vette* che presto sarà disponibile per i vari formati - senza dimenticare gli ottimi *Continental Circus* e *Turbo Out Run*. In corsa ci sono anche altri giochi su licenza come gli splendidi *Ninja Warriors* e *The Untouchables*. Ma K è sicura che il più venduto di tutti avrà le ruote.

Abbiamo diviso i concorrenti in Favoriti, Seconda Fila, Sorprese e Non Qualificati. Non fate acquisti prima di avere letto la nostra guida e fatela leggere anche al vostro miglior amico, alla fidanzata, alla mamma e al papà e magari a parenti vari ed eventuali, prima che vadano a fare le compere di Natale.

I FAVORITI

Chase HQ

Ocean

In *Chase HQ* della Taito il giocatore si trova al volante di una Porsche della polizia in borghese. Il gioco è chiaramente ispirato a Miami Vice: dovete combattere i criminali per le vie cittadine e sull'autostrada sparandogli attraverso il tettuccio apribile dell'auto. Il quartier generale vi assegna missioni del tipo liberare la bella di turno rapita dai malvagi e vi tiene costantemente informati, inviandovi messaggi mentre scorrazzate per le strade cercando di inquadrare i balordi nel mirino.

La scenografia da guardie e ladri rende ancora più varia la caratteristica principale del gioco: le corse a tutto gas con la Porsche.

In *Chase HQ* (il coin-op) non c'è nulla di tanto complesso da fare pensare che "non riusciranno mai a portarlo su home computer". Convertirlo per i vari sistemi non dovrebbe costituire un grosso problema per gli esperti programmatori della Ocean, anche se non sono particolarmente conosciuti per le simulazioni di guida.

Il lavoro che abbiamo visto finora sembra essere ottimo - nella versione Spectrum è da segnalare la splendida grafica e la velocità. Siamo pronti a scommettere che *Chase HQ* si piazzerà al primo posto e, come è accaduto l'anno scorso, almeno altri due giochi della Ocean arriveranno tra i primi dieci.

Power Drift

Activision

Ancora una volta l'Activision scommette tutte le sue carte nella conversione di un mitico gioco della Sega. Quando l'abbiamo visto nelle sale giochi l'estate scorsa, ci è sembrato un mostro: una delle cabine più grosse che avessimo mai visto anche se la sua grandezza non era proporzionale alla sua giocabilità. Bisognava fare pratica, ma a quel prezzo era un po' di-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

spendioso farne. Un vero peccato, perché il gioco, di per se è ottimo, con una prospettiva davvero realistica, contrariamente ai semplici sfondi alla *Out Run*.

Nel gioco siete al volante di un bolide dalle gomme massicce, con una visione dal basso della pista e dei box e dovete gareggiare contro undici altri fanatici della velocità. Ci sono cinque percorsi, ciascuno con cinque diversi circuiti. Le emozioni più forti si hanno in curva e sulle rampe, con l'auto che sobbalza e slitta quando ricade. Nelle salite e nelle discese si ha davvero l'impressione di sentire i cavalli nascosti dentro al cofano.

Le conversioni, in particolare quelle per gli 8-bit come nel caso di *Chase HQ*, sono di buon livello. A pagina 52 troverete la recensione delle versioni Amiga e C64.

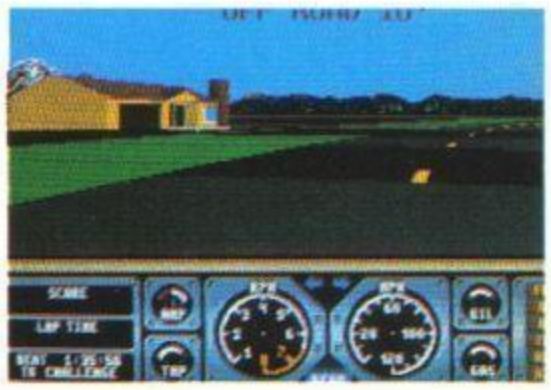
Anche se K ha scommesso su *Chase HQ*, circolano voci che l'Activision supererà la casa di Manchester.

Questo significa che la qualità delle conversioni non ha nulla a che vedere con le vendite di Natale, *Out Run* insegna. Misteri e potenza del mercato!

Hard Drivin

Domark

Per Natale, la Domark punta sulla conversione di *Hard Drivin* dell'Atari. Nelle sale giochi è stato un successone (ce n'è in giro ancora un sacco), cosa che non si può dire per *Power Drift*.



Apparso nelle sale giochi la primavera scorsa, *Hard Drivin* è stato un rivoluzionario approccio alle corse su coin-op. *Hard Drivin* è più una simulazione di guida che un gioco di guida, con l'auto che reagisce come se fosse vera; per esempio perderete il controllo del volante se tentate di prendere una curva stretta troppo velocemente. C'è molto da divertirsi comunque e c'è anche da gareggiare con altre auto che possono doppiare oppure "toccare" l'auto dello sfortunato pilota.

La caratteristica più piacevole è il circuito con "l'anello della morte". Bisogna dare realmente tutto gas per ottenere l'accelerazione sufficiente a fare compiere all'auto il giro di 360 gradi. In *Hard Drivin* la grafica è simile a giochi da casa come *Starglider II* o *Carrier Command*, più che a quella di un coin-op. Ciò promette bene per le conversioni, specie per i 16-bit. Come in tutti i giochi di tipo semi-3D, gira bene anche sullo Spectrum, per quanto abbiamo potuto vedere fino ad ora. Il percorso con la Speed Track, i ponti, le rampe e il giro della morte è giocabilissimo. Molto più stimolante di *Chase HQ* e, anche se meno vasto, di *Power Drift*.

PRIMA FILA

Operation Thunderbolt

Ocean

Il seguito di *Operation Wolf* - in realtà, quasi lo stesso gioco. Sparate con l'Uzi a tutto ciò che si muove per salvare gli ostaggi e fuggire via in aereo. La Taito ha aggiunto un mitra in più al mobile, per permettere a due giocatori di sparare contemporaneamente e anche alcune sequenze in 3D, mentre vi spostate attraverso lo schermo a bordo dei veicoli blindati. Ci sono più livelli che nella prima versione: vi sposterete da una strada ad una casa, attraverserete un accampamento militare, un aeroporto e finalmente raggiungerete l'aereo dirottato con a bordo gli ostaggi. Il vostro compito è di colpire i terroristi senza ferire i passeggeri o il pilota. Come seguito di *Operation Wolf*, che ha avuto un successo strepitoso, *Operation Thunderbolt* può contare su un esercito di appassionati che aspetta solo di fare un altro giro al poligono di tiro.

Le conversioni sono identiche all'originale e i programmatori hanno utilizzato, migliorandole, le routine già sviluppate per il primo gioco. Delle buone conversioni per tutti i sistemi ne fanno un buon concorrente da seconda fila.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Galaxy Force

Activision

Un altro cabinato dell'epoca "pensa alla grande" della Sega. Il mostro ad otto zampe ricordava più un modulo di allunaggio che un coin-op. Completo di altoparlanti potentissimi e di seggiolino idraulico, le macchine di *GF*, lanciato l'estate scorsa, costavano parecchio: ecco perché lo trovate solo nelle sale giochi più grandi.

L'Activision ha suscitò parecchie perplessità tra gli appassionati degli arcade quando annunciò di avere acquistato la licenza per le versioni da casa. L'idea è di fare a pezzi gli alieni, andandovene in giro in uno dei cinque tipi di navi spaziali che avete a disposizione. La grafica del coin-op è stupenda. Più veloce di *Afterburner* e con sfondi molto più dettagliati. Potete volare sotto e sopra i vari oggetti, distruggendo tutto con l'ampia scelta di armamenti. Ciascun livello è diviso in due sezioni, la prima a cielo aperto, la seconda nella caverna dove c'è la base nemica. La vostra nave va rifornita dagli scudi di energia che dovete riempire agganciando i raggi vettori sul percorso.

L'Activision sta lavorando duro per la conversione. Per quanto riguarda le vendite è la licenza è di un titolo atteso e verrà promosso in modo massiccio dall'Activision e venderà comunque, a prescindere da quello che ne pensa K, o chiunque altro.

Cabal

Ocean

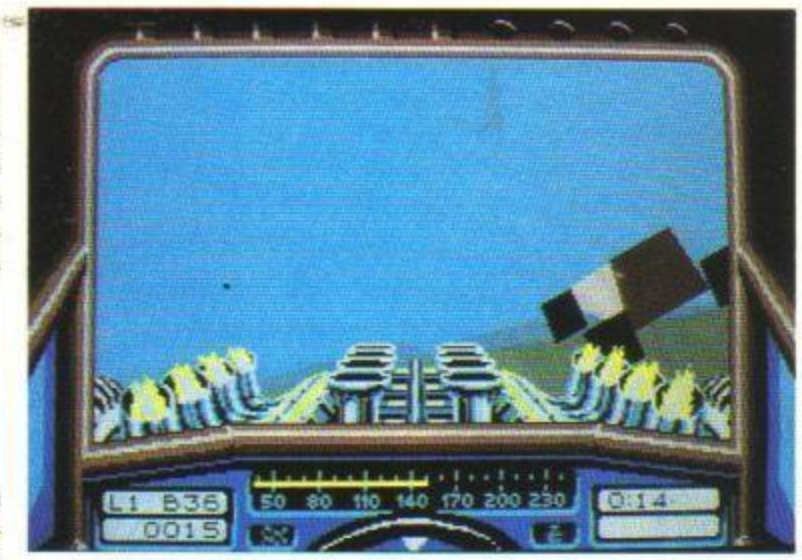
Uno sparatutto militare in 3D sul genere di *Op Wolf*, ma qui controllate un vero e proprio commando invece di limitarvi a spostare il mirino sullo schermo. Alla fine di ogni livello troverete una gigante cannoniera, un carro armato ed un sottomarino. Il gioco ha reso bene alla Capcom nelle sale giochi e la conversione dovrebbe dare alla Ocean gli stessi risultati anche perché l'originale è piuttosto lineare; inoltre, la Ocean dovrebbe potersi servire di routine già esistenti.

Toobin

Domark

Potrebbe sorprendere parecchia gente. Non ha avuto un grosso successo nelle sale giochi, ma si è fatto uno stuolo di fedeli seguaci che lo adorano. Come *Bubble Bobble* è molto carino ed appassionante.

È un altro coin-op Atari, nel quale il giocatore deve percorrere vari percorsi lungo le rapide in una camera d'aria di pneumatico, o "toob", come vengono chiamate negli USA, da cui il nome. Da tenere d'occhio.



Ninja Warriors

Virgin

Dopo la tristemente famosa conversione riuscita malissimo di quel picchiaduro di nome *Double Dragon* del Natale scorso, la Virgin si riscatta con *Ninja Warriors*, molto probabilmente la migliore conversione di un picchiaduro mai realizzata. Hanno fatto miracoli con un sistema che, sui 16-bit, simula addirittura i tre schermi del coin-op della Taito. È splendido e giocabilissimo. In *Ninja Warriors*, che nell'estate dell'88 ha spopolato nelle sale giochi, si combatte contro tutta una serie di avversari, animali e umani, civili e militari. In seconda fila, ma con ottime possibilità. La recensione sul numero di Gennaio.

Bat Man - The Movie

Ocean

Il Bat-delirio arriverà fino a Natale? Non c'è ragione per pensare il contrario, specie con le nonne e le fidanzate che vi fanno i regali.

La conversione è incentrata sulle sequenze più eccitanti del film, come la corsa per le strade di Gotham City sulla Batmobile, l'irruzione nella fabbrica/tana del Jolly e l'esplosione dei palloni contenenti il gas tossico, che Batman deve distrugge attraversandoli, in una scena alla Guerre Stellari, con il Bat-Jet.

Queste prove fanno di *Batman* un gioco multievento spassosissimo. Potrebbe diventare il numero uno. Santi soldoni!!

Stunt Car Racer

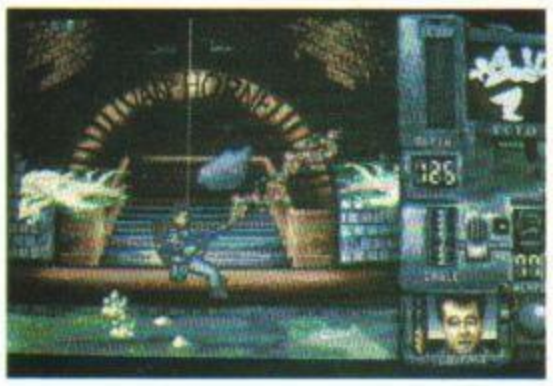
Microprose

Il capolavoro di Geof Crammond l'abbiamo recensito con entusiasmo nella versione ST. La conversione per C64 è appena arrivata in redazione e possiamo anticiparvi che è straordinaria. Con le altre versioni (Amiga, Spectrum e PC) che sembrano dello stesso livello, questo gioco così innovativo potrebbe addirittura mandare fuori pista qualche "favorito". *Stunt Car* riesce a combinare una grafica a poligoni pieni con elementi classici di corse su ponti e rampe in grado di competere con quelle di *Hard Drivin* ma in redazione pensiamo sia più divertente. È qualcosa di più di una sfida ed è per questo che dovrebbero esistere le simulazioni di guida. C'è bisogno di altro, oltre che di una guida veloce. È la miglior sfida alle mega-licenze, tanto pubblicizzate. Per tutti gli appassionati della velocità diventerà presto un classico come lo è diventato *Revs* + e speriamo che raggiunga il primo posto, anche se sappiamo già che non lo otterrà mai. Per K, resta IL gioco di guida, qualunque cosa accada durante il Gran Premio di Natale.

Ghost Busters II

Activision

Il film non è un capolavoro, e nemmeno ha avuto molto successo dove è già uscito. È stato eclissato da roba tipo *Arma Letale II*, dall'indomabile



Batman e da *Star Trek V*, anch'esso "dotato" di una conversione per computer di cui si dice un gran bene. A prima vista, il gioco è buono, ma al momento di andare in stampa l'abbiamo giocato poco e superficialmente. La grafica nella versione Amiga è super e per l'Activision è in cima alla lista dei titoli da spingere, il che dovrebbe assicurargli un buon piazzamento.

The Untouchables

Ocean

Sean Connery è tutto il film. Recitava un certo tipo di poliziotto americano duro, senza compromessi, descritto al meglio da Tom Wolfe ne *Il falò delle Vanità* come "uno sbirro irlandese che non si tira indietro". Nemmeno questo sparatutto si tira indietro. Si basa su alcune delle scene d'azione più forti del film (la Ocean sta diventando proprio brava a realizzarle) ed ha sei livelli. La combinazione tra l'azione a scorrimento orizzontale e la raffigurazione della Chicago degli anni '20 con una grafica mozzafiato, lo rende un ottimo gioco sul genere di *Op Wolf*. Potrebbe anche ottenere lo stesso inaspettato successo di *Robocop*.

Turbo Outrun

U S Gold

Out Run ha avuto un tale successo nella versione coin-op che ne trovate ancora un sacco

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

di esemplari nelle sale giochi, a due anni e mezzo dal suo lancio. La versione Turbo ha solo una grafica migliore, più morbida con un pulsante per una breve accelerazione turbo. La principale casa di sviluppo della US Gold, la Probe di Londra, è responsabile della qualità della conversione. Un gioco dal nome importante, che senza dubbio a Natale riempirà gli scaffali dei negozi.

Ghouls and Ghosts

U S Gold

Questo coin-op della Capcom è ideale da convertire sugli home computer. Parecchie persone avevano già notato che, sia *Ghouls and Ghosts*, che il suo predecessore, *Ghosts and Goblins* al momento della sua uscita, sarebbero dovuti essere dei giochi da casa. La versione per il Megadrive della Sega di *Ghouls and Ghosts* si è già guadagnata ottime recensioni e non c'è ragione perché le conversioni dell'US Gold non debbano meritarne altrettante sull'ST o sull'Amiga.

Siete un cavaliere senza macchia e senza paura, vestito di un'armatura splendente che deve salvare una principessa, raccogliendo energia e uccidendo demoni, fantasmi e vari altri orribili esseri che tentano di impedirvelo. La US Gold,questo Natale, non è tra i favoriti, per la prima volta in quattro anni, ma *Ghouls and Ghosts* dovrebbe essere un piazzato sicuro.

SORPRESE

Shadow of the Beast

Psygnosis

Un'avventura a scorrimento molto graziosa. Per adesso è disponibile solo per Amiga. Difficile che possa piazzarsi con una sola versione.

Kick Off

Anco

Il calcio ha sempre successo e questa è la migliore versione per i 16-bit. Per chi ce l'ha già può puntare sul kit di *Player Manager* che completa il dinamismo di *Kick Off* con elementi di tattica e strategia.

Damocles

Novagen

Il seguito di *Mercenary*, assolutamente splendido. Disponibile solo su 16-bit (versione PC dopo Natale), *Damocles* rilancia le quotazioni della grafica vettoriale solida in 3D. Un gioco sul genere di *Starglider II*, che gli appassionati dei giochi difficili adoreranno. Aspettatevi recensioni entusiastiche su tutte le riviste, K compresa.

Star Trek V

Mindscape

Il mondo è pieno di Trekkies e con l'imminente uscita del quinto film, il gioco dovrebbe presentare una discreta attrattiva come regalo di Natale. Non perdetevi il numero di Gennaio per la recensione...

Strider

US Gold

Eccellente conversione della recente avventura dinamica della Capcom. Un K Gioco che ha ottenuto riconoscimenti anche da altre riviste. A Natale, però, potrebbe essere già dimenticata.

Myth

System 3

Un'ottima avventura dinamica dalla software house di *Last Ninja*. Riuscirà a rialzare le azioni della System 3 tra i giocatori, dopo il fiasco di *Dominator*?

M1 Tank

Microprose

Stupenda simulazione di carro armato. Per ora sarà disponibile solo su PC, quindi poche chances per la corsa di Natale

Vette

Spectrum Holobyte

Le sue chance sono limitate perché, per ora, gira solo su PC, il che va a tutto vantaggio delle conversioni di coin-op da corsa. Siamo sicuri che arriverà ai primi posti appena uscirà su ST e Amiga. Un'eccellente simulazione di una corsa per le strade di San Francisco alla guida della risposta àmericana alla Ferrari: una Corvette rossa fiammante.

Interphase

Image Works

Un'altra proposta in grafica vettoriale in 3D, dall'aspetto sconvolgente, specie a 16-bit. Un K-Gioco sicuro anche se, forse, non è abbastanza commerciale per i primi 10 posti di Natale.

Fighter Bomber

Activision

Il K Gioco aeronautico dovrebbe girare bene in tutte le versioni. F-14, F-15, F-16, MiG e un sacco di altri aerei da scegliere. Venderà bene prima e dopo Natale.

Rick Dangerous

Firebird

Senza dubbio il miglior gioco di piattoforme dell'anno, ora disponibile in tutti i formati. Rimarrà negli alti posti della classifica, da adesso fino a Natale.

Ultimate Golf

Gremlin

La Gremlin ce l'ha messa tutta e si vede. Potrebbe approffitare della mancanza di recenti simulazioni golfistiche e piazzarsi in classifica nei primi 10.

Altered Beast

Activision

Il popolare picchiaduro della Sega ha sprite enormi e sonoro eccellente. Rischia però di restare vittima delle mode: i picchiaduro non hanno più il successo di una volta anche se c'è ancora chi li apprezza

Continental Circus

Virgin

A suo tempo era un ottimo coin-op di guida della Taito ed ora è stata convertito dalla Virgin anche se rischia di essere sorpassato da altre conversioni.

Iron Lord

Ubisoft

Un gioco di ruolo strategico alla Cinemaware atteso da molto tempo. Molto carino, ma non abbastanza di moda da entrare in finale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Moonwalker

US Gold

"Who's Bad"? Non il gioco di Michael Jackson, dice la US Gold, ma non lo ammetterebbero comunque. O si? La campagna stampa sostenuta dovrebbe spingere questo gioco su licenza.

Storm Lord

Hewson

Un'avventura dinamica carina, con draghi e fate. Grafica da fare girare la testa davanti alle vetrine dei negozi...

NON QUALIFICATI

Beach Volley

Ocean

"Galli" abbronzatissimi che giocano a pallavolo sulla spiaggia, mentre le loro "sfitinzie" stanno a guardare. Già! Anche in pieno inverno. Doppio già!

Gazza's Super Soccer

Empire

L'asso del Tottenham fa da "testimonial" per quest'ultima proposta calcistica. Ma perché

non si mettono a fare delle buone simulazioni, invece di andare a caccia di giocatori da mettere in copertina?

Cribbage King

Mindscape

Secondo la pubblicità, il programma contiene i più potenti algoritmi mai scritti per il gioco del Cribbage. Molto interessante.
Zzzzzzzzz.

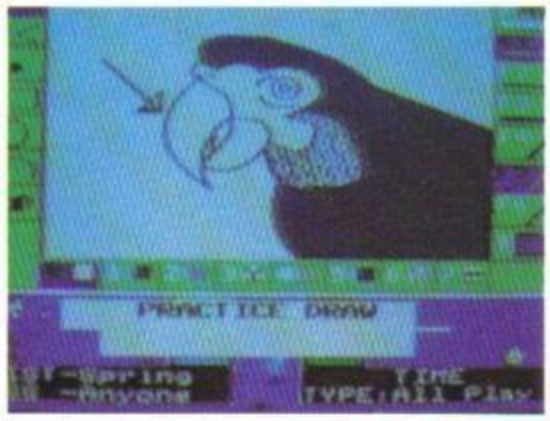
Roadwars

16-Blitz

Come si fa a riproporre questo mega-brocco, anche se a 15000 lire. Questo è un periodo che induce ad essere teneri quindi basti dire che è meglio augurarsi di non trovarlo sotto l'albero.

Pictionary

Domark



Le versioni a 16-bit costano più del gioco vero ed è una cosa ridicola, se si considera che non ne possiedono minimamente la giocabilità. Un'altro bidone.

Lotus 1 2 3

Lotus Development Corporation

Manca la grafica, non è divertente, costa un sacco di soldi e non girerà mai sul C64, sullo Spectrum, né sull' Atari ST o sull'Amiga. Passatemi il panettone, per favore..

AMIGA

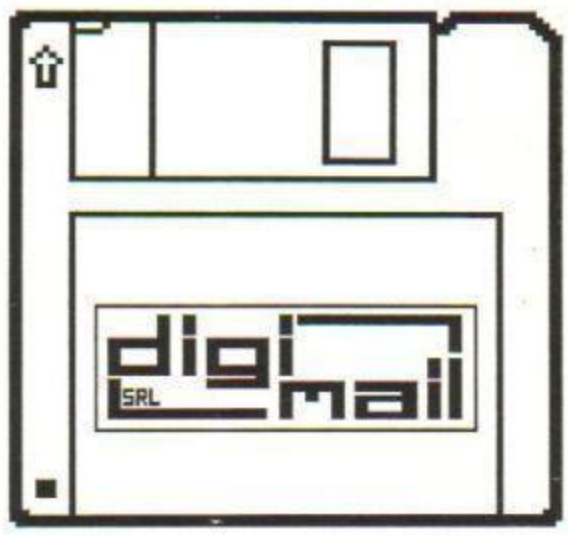
by DM-dtp

AMIGA non e' solo gioco.

AMIGA e' anche Desk Top Video, Desk Top Graphics, Desk Top Publishing, CAD, Word Processing, Musica.

AMIGA e' altro ancora.

Telefonaci o vienici a trovare, potrai scoprire possibilita' molto interessanti.



Digimail srl, Via Coronelli 10 - 20146 Milano.
Tel. 02/426559-427621 dalle 10 alle 19; fax 427768 24 ore.
Sala Dimostrazioni aperta al pubblico dalle 15 alle 17 dal Lunedi' al Sabato.
Pagamenti rateali senza cambiali con finanziamenti di credito al consumo.
Vendiamo anche per corrispondenza.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SESSO!

ORA CHE ABBIAMO ATTIRATO LA TUA ATTENZIONE, DAI UN'OCCHIATA ALLE NOSTRE OFFERTE:

ATARI 520 STFM	L. 599.000
AMIGA 500	L. 670.000
AMIGA 2000	L. 1.495.000
STAR LC 10	L. 350.000

ESPANSIONE 1Mb PER AMIGA 500 **L. 150.000**

DISCHI 3.5" MARCATI	**L. 20.000** (10 pz)	**L. 90.000** (50 pz)	**L. 160.000** (100 pz)
DISCHI 3.5" BULK	**L. 15.000** (10 pz)	**L. 70.000** (50 pz)	**L. 130.000** (100 pz)

PREZZI IVA 19% ESCLUSA

VENDITA PER CORRISPONDENZA:
Per acquisti per corrispondenza, telefonare alla sede di Desenzano, Tel. **030/9911767** (3 linee r.a.)

MEGABYTE

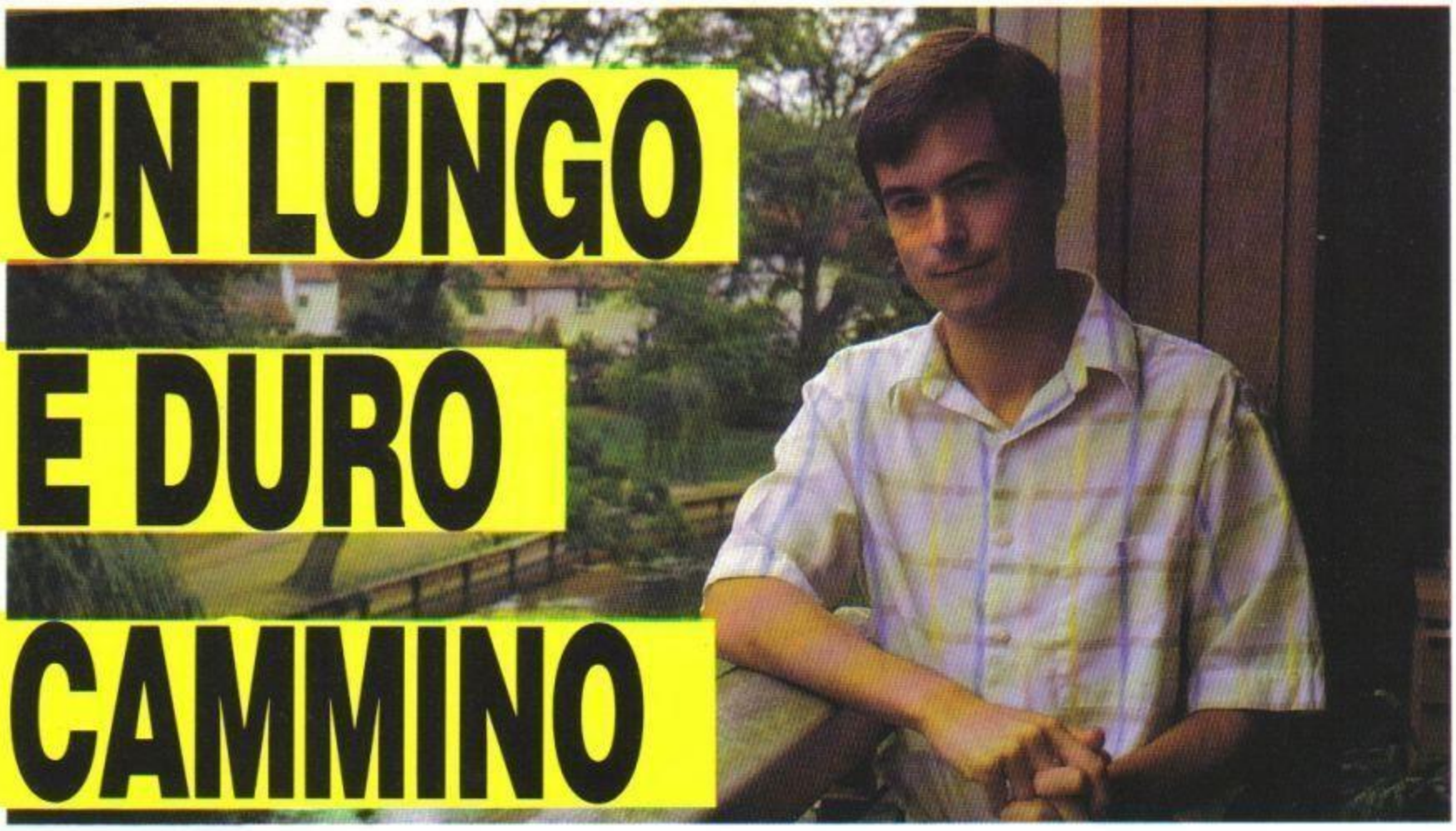
DESENZANO (BS), P.za Malvezzi 16, Tel. 030/9911767 - Telefax 030/9144880
VERONA, P.za S. Tomaso 10, Tel. 045/8010782 - Telefax 045/8010783
GRUMELLO (BG), Via Roma 61, Tel. 035/833097 - Telefax 035/833097

SOFT CENTER

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UN LUNGO E DURO CAMMINO



Quando Eugene Lacey, ex-direttore di C+VG ed ora inviato di ACE, è andato a far visita a David Braben nel suo rifugio a Cambridge, si aspettava di scoprire tutto su Elite Due. Ma il più autorevole programmatore d'Inghilterra lo ha sorpreso offrendogli molto di più: alcune irresistibili - ed inaspettate - opinioni sulle prospettive della tecnologia dei giochi.

Quando il co-autore di Elite, David Braben, è a corto di idee, gli basta uscire sul balcone del suo elegante appartamento a Cambridge e spaziare con lo sguardo sul panorama fino al Magdalene College. Proprio sotto la sua finestra, studenti e turisti vanno e vengono in continuazione, e spesso le loro voci giungono a portata d'orecchio. "É incredibile", nota David, "il numero di ubriachi che si mettono a cantare Just One Cornetto." (!?)

L'attico e l'Audi Quattro parcheggiata nel garage sono il frutto del successo di *Elite* e *Virus*. Come ci si poteva aspettare, data la sua personalità tranquilla e modesta, Braben ha investito i soldi ricavati dai suoi giochi di successo nell'acquisto di un luogo in cui lavorare. Non ci sono Ferrari né vestiti di Paul Smith: solo una bella casa in cui vivere e lavorare - il che è precisamente ciò che David Braben sta facendo da un anno e mezzo, impegnato nella programmazione di *Elite II*.

BRABEN E BELL

Nonostante sul cartellino, accanto al campanello, si legga "Braben and Bell", Ian Bell, il vecchio co-inquilino di Braben, nonché co-autore di *Elite*, non è più impegnato nella realizzazione di *Elite II*. "Iniziammo a progettare Elite II nel 1984, mentre frequentavamo ancora l'università. Ian Bell aveva scritto un linguaggio interpretativo per programmarlo, ma fummo costretti ad interrompere tutto. Dopo un anno decidemmo di rinunciare. Il progetto di *Elite II* era troppo ambizioso. Girava, ma troppo lentamente. Non faceva ciò che volevamo. Lo programmavamo sul BBC e dopo molte discussioni decidemmo che era stupido progettare un gioco che potesse essere realizzato su un 8-bit. Successivamente Ian Bell abbandonò il progetto."

La famosa collaborazione Braben/Bell si concluse così amichevolmente ed *Elite II* venne archiviato fino alla primavera del 1987, quando David Braben decise di resuscitarlo appena terminata la programmazione di Virus. Non cominciate già a fremere. Il gioco richiederà almeno un altro anno di lavoro prima di essere completato, e probabilmente apparirà nei negozi verso il Natale del 1990.

"Il gioco è progettato in modo da essere la logica continuazione di *Elite*, ed incorpora un mucchio di idee che in *Elite* non poterono essere incluse. Ci saranno molte più opportunità per il giocatore sia negli obiettivi che nelle possibilità di gioco: per esempio, tutti i pianeti saranno modellati correttamente ed i giocatori potranno atterrare su di essi con la loro astronave. Ci saranno città sulla superficie dei pianeti ed un gran numero di cose da fare. La grafica sarà completamente differente. Qualcuno ha affermato che la grafica di Virus rappresenta le sequenze di volo sui pianeti di *Elite II*. Ciò è totalmente inesatto. Tutto sarà sempre visto in prima persona come se fosse visto dall'interno dell'astronave. Al contrario di *Elite* i giocatori non saranno confinati in un'astronave. Ci sarà un veicolo terrestre con cui spostarsi, ed una nave spaziale MOLTO grossa. C'è anche una guerra in corso. Il giocatore potrà decidere quanto farsi coinvolgere dagli eventi bellici e quanto interagire con essa. Il commercio è, naturalmente, ancora presente, ma avrà un importanza minore, e sarà trattato molto più realisticamente."

Braben è particolarmente soddisfatto della mappa di *Elite II*. "Essa simulerà un intera galassia, al contrario di *Elite*, che aveva una mediocre mappa bidimensionale con duemila pianeti." Sentire qualcuno descrivere la mappa di *Elite* come qualcosa di mediocre è un'esperienza che lascerebbe allibito qualunque recensore di giochi! Ma Braben non sembra voler mitizzare i suoi vecchi successi.

"Non sono partito con l'idea di realizzare un Elite migliore - un Elite passato con la cera. Il progetto base di Elite era molto semplice. Il computer non doveva tenere conto di molte cose - tutto ciò che aveva bisogno di conoscere era il numero di astronavi distrutte, lo status, l'ammontare di denaro posseduto, ecc... In Elite II avrà molto di più da fare: vicende politiche e così via".

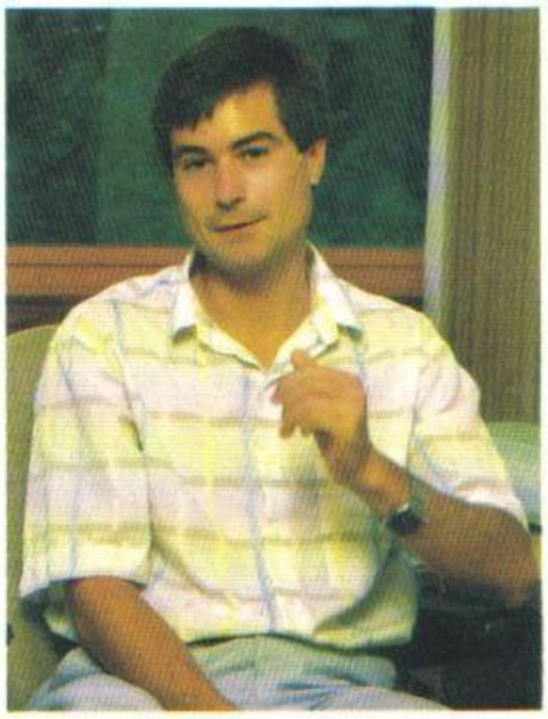
BRABEN E IL COMPUTER DEGLI ANNI '90

Braben ha una sua opinione personale su come dovrebbe essere il computer degli anni '90 (incidentalmente, è diverso da quello prospettato nel libricino allegato).

"Se dovessi progettare una macchina per il futuro utilizzerei un processore custom estremamente potente, perché in questo modo si riduce di molto la scheda circuitale e scenderebbe il costo dei collega-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



PROCESSORI PIU' RAPIDI E MAGGIORE MEMORIA

"Tutto ciò farà una grande differenza... Se siete disposti ad impegnarvi, avere maggiore memoria velocizzerà le cose perché invece di calcolare le funzioni di volta in volta, sarà possibile averle tutte memorizzate in una specie di enorme tabella. Quando è necessario avere un risultato basterà andarlo a cercare tra quelli già calcolati.

La maggiore velocità renderà le cose più facili. I giochi potranno fare più cose a parità di tempo. Sarà possibile avere una grafica ancora più fluida e vellutata, pur includendo molti più dettagli. I giochi oggi in commercio sono in genere molto lenti. In futuro sarà possibile aumentare le possibilità di interazione con gli oggetti in movimento. Mi piace pensare che un giorno riusciremo a creare dei veri film interattivi."

menti esterni; bisogna pensare che in un computer del futuro sarà fondamentale un rapido accesso alla memoria RAM - e probabilmente un bus molto grande, diciamo 64 o almeno 32 bit. Ciò presuppone un gran numero di "binari" sulla scheda che faranno salire enormemente i costi della macchina."

La macchina ideale di Braben dovrebbe essere sviluppata sulla base dei processori di più recente progettazione. "L'88000 o l'I 860 della Intel sono due processori molto interessanti. Eseguono un mucchio di compiti internamente - i calcoli a virgola mobile sono inseriti nel set di istruzioni - invece di avere un processore a virgola mobile esterno."

Questi processori devono ancora essere installati nei nuovi computer, ma è certo il loro impiego nel prossimo futuro. L'IBM ha annunciato la sua intenzione di utilizzare l'I 860 - un'idea accolta favorevolmente da Braben. "Si dice che con l'I 860 si possono eseguire fino a 120 MIPS (milioni di istruzioni al secondo) al massimo della velocità di esecuzione. Con una potenza di questo tipo appare del tutto inutile avere un processore separato per eseguire calcoli per la gestione di forme tridimensionali." Come invece suggeriscono i nostri esperti nel libretto allegato.

"La moda della grafica a poligoni pieni non durerà a lungo."

Braben ritiene che alcuni di coloro che stanno lavorando a nuovi progetti di hardware stiano facendo delle supposizioni sbagliate su come sarà il software nei prossimi anni. Nonostante i processori "customizzati" - come il Tritter di cui si parla nel libricino, per esempio - siano molto utili quando si tratta di venire incontro ad alcune attuali esigenze di progettazione, questi processori sono limitati alla funzione per cui sono stati creati. Braben preferirebbe un computer molto più flessibile che possa adattarsi all'evoluzione del software.

Egli illustra questo punto prendendo come esempio la grafica in 3D. "Ai tempi dell'uscita dell'Amiga, i pochi giochi in 3D che erano in circolazione avevano grafica a "fil di ferro", quindi non hanno fatto altro che inserire un "traccialinee" nel Blitter e tutti programmavano giochi con grafica a fil di ferro. Si pensava che questo fosse il futuro della programmazione tridimensionale, ma se guardate i giochi in 3D oggi sul mercato noterete che sono pochi quelli con grafica a fil di ferro. Oggi sono di moda i poligoni pieni, ma è una moda che non durerà a lungo. Ci sono moltissimi modi per modificare la grafica in 3D." "Se si considerano le macchine che probabilmente saranno in circolazione tra tre o quattro anni, è facile intuire che si avrà a disposizione una potenza sufficiente per realizzare cose oggi impensate, come per esempio le immagini riflesse. Le macchine attualmente a disposizione sono al massimo capaci di disegnare poligoni. Non possono fare da sé cose come l'ombreggiatura, la rifinitura o i riflessi. I poligoni non servono per disegnare dei riflessi, perché non si devono disegnare i poligoni, bensì l'immagine di come apparirebbe una scena riflessa."

BRABEN E I FILM INTERATTIVI

Nonostante numerose case di software affermino di produrre film interattivi, Braben non ne è affatto convinto. "Non ci siamo per niente vicini... Intendo dire, vicini ad un qualche cosa per cui uno compra un video e poi interagisce col mondo presentato dalle sue immagini. Questo genere di cose è ancora molto di là da venire, probabilmente anni e anni. Oggigiorno non sarebbe possibile ottenere una cosa simile nemmeno con un Cray!"

Braben ritiene che la strada verso il vero film interattivo sarà lunga e difficile, ma che alla fine potrebbe essere possibile raggiungere la meta. I passi secondo lui necessari sono "grandi sforzi nella produzione del software ed una nuova generazione di hardware, sul modello dell'I 860. La sua incredibile velocità e la globalità del suo set di istruzioni si avvicinano al genere di velocità di cui abbiamo bisogno". Se Braben potesse portare un I 860 indietro nel tempo, nel 1984, *Elite* oggi avrebbe una fisionomia assai differente.

Per sfruttare al massimo le opportunità offerte dal futuro occorre naturalmente un approccio più sofisticato alla progettazione dei giochi. Braben ritiene che esistono già segnali confortanti di progettisti che impiegano con maggiore intelligenza la maggior potenza a loro disposizione. Il problema che attualmente frena lo sviluppo del software è la limitata potenza a disposizione. Un progettista può svegliarsi un mattino con un'idea totalmente rivoluzionaria in testa e poi accorgersi che il programma avrà la lentezza di una lumaca - sempre che riesca a farlo funzionare. D'altro canto, c'è ancora molto che può essere fatto con un Amiga o un ST."

BRABEN, I COMPUTER A 32 BIT E LE NUBI VORTICOSE

Nel mondo dei 32 bit, Braben è un fedele sostenitore dell'Archimedes e pensa che l'FM Towns della Fujitsu (di cui abbiamo parlato in K8) sia "molto interessante", anche se per il giocatore medio "...esso non rappresenterà un salto di qualità pari a quello che c'è tra 8-bit e 16-bit, perché la cosa che più colpisce la gente confrontando un 8 con un 16-bit è l'aumento nel numero di colori e nella risoluzione dello schermo. I miglioramenti tra i 16 e 32-bit saranno più tenui, più sottili".

"Giochi come *R-Type* non hanno bisogno della potenza di un processore a 32-bit. L'Amiga non ha nessun problema nel ricreare cose come *R-Type*. Avere a disposizione una CPU più potente significa solo aumentare il tempo in cui il processore non fa

"Virus è stato progettato per funzionare su una macchina che non era realmente in grado di dare un'autentica visione tridimensionale del mondo -si, i risultati sono buoni, ma mi piaceva l'idea di arricchire il paesaggio con le ombre degli alberi ed altri dettagli. Con un computer dotato di un I 860 "...sarebbe stato possibile avere l'orizzonte che si stendeva all'infinito. Uno dei problemi principali del gioco è che il giocatore non può vedere molto lontano. Sarebbe stata possibile anche una visione del gioco in prima persona. Fare in modo che il gioco si veda dal punto di vista del giocatore è molto facile."

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nulla. Comunque esiste una categoria di giochi dove le differenze saranno molto più evidenti. Sono i giochi della categoria di *Elite* che si svolgono in ambienti tridimensionali, dove è necessaria una grande potenza per far sì che tutto appaia incredibilmente realistico. Nei giochi del genere di *Elite* la potenza della macchina sarà soprattutto impiegata nella gestione degli effetti grafici, con grandi vantaggi per l'atmosfera del gioco. Sarà possibile, per esempio, avere nubi che vorticano nel cielo".

"Accadrà sempre più spesso che la progettazione del gioco sarà più importante della velocità della macchina."

"Con macchine della categoria dell'FM Towns pochi giochi sfrutteranno al massimo lo schermo. Per i giochi che richiedono una semplice gestione bidimensionale delle immagini - come *R-Type* e *Defender*, per esempio - una maggiore potenza d'elaborazione non è così importante: quando si arriva al punto che il computer può ridisegnare lo schermo 50 volte al secondo senza difficoltà, ulteriori miglioramenti sono inutili."

"Comunque, stanno nascendo nuove idee su modi e tipi di gioco, idee che si avvarranno di immagini grafiche sofisticate, e credo che molti giocatori si stuferanno dell'ennesima variazione di *R-Type*. Il solo genere di giochi che richieda maggiore potenza rispetto a quella oggi disponibile è quello ambientato in paesaggi tridimensionali o quello con trama e struttura di gioco molto intricate - certe simulazioni, per esempio".

BRABEN E IL SOFTWARE SU CD

Braben ritiene che la vasta capacità di memoria che sarà resa possibile dall'impiego dei CD "... sarà, probabilmente, usata molto di più che la maggiore potenza dei processori. Sarebbe molto utile avere la possibilità di accedere a vasti database. Diventerebbe così possibile disegnare autentiche mappe dell'area in cui si svolge un'avventura, oppure ambientare avventure in vere città. Questo genere di cose non è attualmente possibile. Ci sono programmatori che tentano di ovviare con i dischi-scenari per i simulatori di volo, dove dovete immaginarvi di essere in volo sopra San Francisco perché in lontananza distinguete la silhouette stilizzata del Golden Gate. Quello che intendo io è un qualcosa col quale potete camminare lungo le strade di una città ed esplorarla, ed ambientare un'avventura dentro quella realtà. Ci vorrebbe proprio la capacità di memoria di un CD".

BRABEN E LE CONSOLE

"La console Nintendo rappresenta fondamentalmente un passo indietro. Non posso dire niente sulla nuova console Nintendo. Ho sentito opinioni molto differenti. Non so se sarà possibile realizzarci della buona grafica tridimensionale.

Il PC Engine ha un tipo di grafica già stabilita a priori. Questo è probabilmente sufficiente per una macchina come il PC Engine: disegna buoni sprite ed ha un gran numero di colori a disposizione, e gestisce il tutto in modo ragionevolmente rapido.

Ma ciò nonostante è una macchina lenta ed è difficile programmarci giochi di nuovo genere. Il CD compatibile col PC Engine, in realtà non è niente di più che un dispositivo di caricamento rapido. Non lo considero un CD nell'accezione del termine."

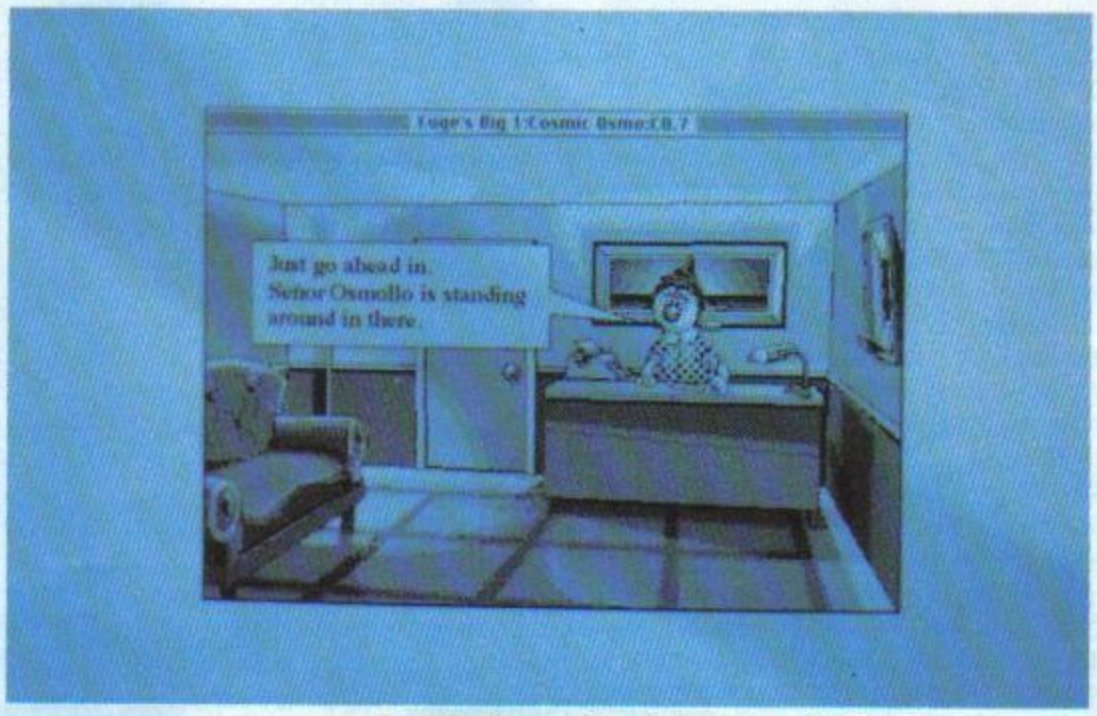
Ringraziamo vivamente David Braben per questa intervista esclusiva. Non vediamo l'ora di mettere le mani su Elite II...ed Elite III...e...

COSMIC OSMO E GLI HYPERGIOCHI

Non sulle dimensioni, ma sulla qualità è improntato il commento di Braben sul chiacchieratissimo gioco della Cyan Software per Macintosh.

"Cose come *Cosmic Osmo* sono tanto irrilevanti quanto divertenti. Non hanno fatto altro che mettere su disco un impressionante numero di immagini e le hanno collegate grazie ad Hypercard. In questo modo occupi subito una grande quantità di memoria - e anche le immagini compresse occupano spazio. È un'idea interessante dire che l'esplorazione è il solo scopo del gioco. Esplorare è divertente, ma ha bisogno di molto più supporto. Non può essere l'unico elemento del gioco. Ci devono essere altre cose; se tutto ciò che il gioco offre è uno show di diapositive, non importa quanto ben realizzate, manca il nocciolo della faccenda. È come giocare seguendo un percorso già tracciato, una sorta di *Dragon's Lair*.

Per di più, non è un mondo che potete esplorare come volete. Non potete fare un buco nel muro, per esempio, e passarci attraverso. Tutto è già predisposto. Una volta che avete fatto tutto, non c'è più niente da fare. Forse vi resta ancora una zuccheriera che non avete aperto, ma poi il gioco finisce."



***Cosmic Osmo* –: Nient'altro che un'irrilevanza cosmica?**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUANDO I GIOCHI DIVENTANO CATTIVI...

CONSIDERAZIONI SUI RECENTI SVILUPPI NEL CAMPO DELLA PROGRAMMAZIONE

Da un po' di tempo i lettori ci scrivono che i giochi si stanno facendo troppo difficili, le simulazioni di volo troppo complesse, gli RPG troppo poco "amichevoli". In un mondo nel quale anche i Grandi Maestri di scacchi sono costretti ad abbandonare la partita contro avversari al silicio troppo potenti, i programmatori si dimenticano di chi gioca? Dopo aver assistito a Londra alle prime Olimpiadi per Computer, K si chiede se quella alla potenza sia una corsa utile...

Okay, dite un po', qual'è il più vecchio computer gioco? Se credete che sia Space Invaders, Pong o PacMan, la risposta è "acqua". Se vi vengono in mente Adventure o Star Trek, siete ancora lontani. Se, invece, pensate agli scacchi, allora avete vinto due pedoni e una pacca sulla spalla. Infatti, gli scacchi informatici hanno anticipato i giochi di cui sopra di così tanti anni che viene da ridere.

I computer già giocavano contro gli umani sulle videoscacchiere in bianco e nero degli anni cinquanta e le fondamenta teoriche furono gettate addirittura anni prima. Per quanto possa sembrare incredibile, i principi degli scacchi al computer furono stabiliti già quarant'anni fa da un matematico americano, il professor Claude Shannon, il quale, nella primavera del 1949, nel corso di una conferenza a New York, presentò un trattato intitolato "Programmare un computer per giocare a scacchi". Per dare al fatto la giusta collocazione storica, ricorderemo che la bomba atomica risaliva a solo cinque anni prima, e che la AT&T aveva appena inventato un dispositivo chiamato "transistor".

Praticamente, tutti i moderni programmi di scacchi si basano su quella relazione del 1949, ma ciò non significa che i parametri di gioco siano rimasti uguali. Da allora si sono avuti degli sviluppi enormi nelle tecniche di programmazione, ed astronomici balzi in avanti nella potenza delle macchine (quel "transistor" si è rivelato decisamente utile!) cosicché, ora, un programma con l'identica struttura di base è in grado di essere un avversario maledettamente tosto. Il professor Shannon ha avuto modo di constatare di persona i progressi avvenuti, premiando i vincitori della 1ª Computer Olimpiad.

L'Olimpiade ha riunito ben 85 concorrenti di tutto il mondo nel salone del Park Lane Hotel di Londra per un grande torneo di computer-giochi. Ovviamente, non si giocava solo a scacchi: si sono svolte gare di un'altra dozzina di giochi da tavolo, dal buon vecchio Backgammon al Go giocato su scacchiera intera, più una folta partecipazione di giochi di Bridge e Domino.

Questo ha permesso ai migliori programmatori di giochi da scacchiera la possibilità di confrontare i propri appunti, di discutere delle tecniche e, sopratutto, di testare le loro creazioni contro i più duri avversari informatizzati. Non tutti i risultati di questa 1ª Olimpiade erano di loro gradimento: durante tutta la settimana delle gare, le squadre di programmatori hanno lavorato fino a notte fonda per mettere a punto i loro programmi. Alcuni programmi hanno presentato sorprendenti variazioni di prestazioni da un giorno all'altro, dopo che la pressione della competizione aveva rivelato punti deboli spesso imbarazzanti, anche se rimediabili.

Un Apple Macintosh e un Acer PC si danno battaglia nel torneo di Go a scacchiera intera. Il formidabile gioco di strategia giapponese è abbastanza difficile da "insegnare" ad un computer.

PRENDI I SOLDI

Una tale volontà di vincere è qualcosa di diverso dall'equivalente informatico dello spirito olimpico, perché in questa occasione c'erano in ballo anche enormi somme di denaro. Per esempio, la gara di Go è anche servita da selezione europea per l'Acers World Computer Go Championship, un evento con grossi premi in contanti. Oltre alle spese per il viaggio alla finale di Taipei, la Acer offre infatti un premio di quasi due miliardi di lire al primo programma di Go in grado di battere un campione umano.

Nessuno offriva somme paragonabili per gli scacchi ma, in un certo senso, la remunerativita economica rischia di essere addirittura maggiore. Da quanto si è visto, i concorrenti principali erano tutti prototipi di futuri programmi scacchistici commerciali. L'incentivo ha dell'ovvio: chi avrebbe battuto la concorrenza all'Olimpiade avrebbe potuto usare il fatto come richiamo pubblicitario per vendere il proprio programma. La gara, tirata all'estremo, ha premiato la Dutch Rebel con l'oro; la corsa all'argento, se l'è aggiudicata l'anglo-tedesca Mephisto e la Fidelity si è portata in America il bronzo. Se volete acquistare azioni di un'azienda produttrice di sistemi scacchistici, vi bastano questi nomi.

PERCHÉ TUTTO QUESTO?

I soldi sono una delle motivazioni, ma la maggior parte dei concorrenti ha partecipato per ragioni più complesse, ed è qui che ci scontriamo con la mentalità che porta a quella programmazione ultra-potente che sta pervadendo il mercato dei giochi, con delle conseguenze poco desiderabili. C'è in ballo la competitività: pensate alla possibilità di testare i programmi contro avversari della giusta levatura. Da una lato, gli scacchi al computer stimolano la fantasia dell'uomo della strada perché offrono la possibilità di sfidare una macchina in una gara di logica, dall'altro, invece, stimolano i programmatori, i quali, a loro volta, possono sfidare altri esseri umani nella stessa gara. Tutto ciò, all'apparenza, è molto bello e, sebbene l'Olimpiade possa affascinare gli spettatori, una volta superata la novità, rimane solo una sensazione di inutilità.

Il tutto ricorda un po' i primi anni '80, quando uno poteva comprare una dozzina di giochi arcade per lo Spectrum e si rendeva conto che, in fondo, erano sempre lo stesso gioco. Non che questo significasse che il codice macchina fosse copiato, anzi, avveniva proprio il contrario. Si poteva prendere una dozzina di cloni di Space Invaders, un'altra dozzina di copie di PacMan o altro, e ciascuno di essi era stato scritto a modo suo, indipendente-

LA MACCHINA MORBIDA

L'Olimpiade era decisamente dedicata più al software che all'hardware. Infatti, non era stato stabilito alcun standard per l'hardware partecipante all' Olimpiadi, quindi una lista delle macchine presenti diventa una lettura interessante. La metà circa erano PC compatibili prodotti e forniti dallo sponsor della manifestazione, la Acer Corporation di Taiwan. Gli altri computer andavano da cigolanti computer ad 8-bit, come i Dragon e gli Atari 800XL, a sofisticate stazioni di lavoro Sun. Nel mezzo stavano principalmente ST, Macintosh e Archimedes a 32-bit (quest'ultimi in gran numero).

Vista tale diversità di macchine c'era d'aspettarsi un qualche sistema di handicap, ma gli organizzatori non hanno creduto fosse necessario. "É vero che entrambi i Sun hanno vinto i rispettivi tornei," ha spiegato l'ideatore delle Olimpiadi David Levy, "ma ciò era dovuto al software e non all'hardware: sono certo che quei programmi avrebbero vinto comunque, su qualunque computer avessero girato." Ciò non toglie che uno può pensare che il processore SPARC del Sun abbia a che vedere in un qualche modo con quelle vittorie, essendo più potente del processore ARM dell'Archimedes, ad esempio. Ma la potenza non è tutto. La vittoria a Renju (una specie di Forza Quattro a gravità zero) è andata ad un programma sovietico che girava su un Dragon: il software non era per niente cigolante, a quanto pare.

Il mio gira su un Commodore 64... e il tuo?

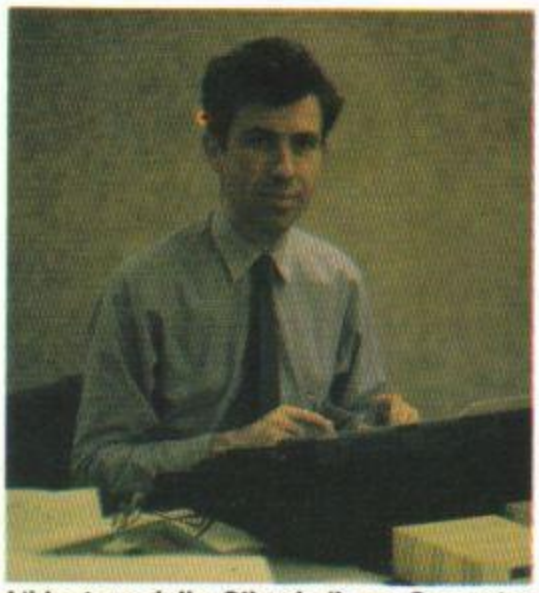
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mente dagli altri. Quello che colpiva, era la fatica sprecata per inventare un'altra "ruota". A nessuno servono dodici programmi tipo PacMan; se è ben scritto, uno è più che sufficiente.

Visto che uno qualunque dei programmi di scacchi presente sul mercato è in grado di battere sonoramente il giocatore di scacchi medio nel 90% delle partite, ecco che si ha l'impressione di ritrovarsi in una situazione simile a quella di PacMan. Dutch Rebel sarà di parecchio superiore al Mephisto, ma se quest'ultimo è in grado di battervi in cinque secondi per mossa, la differenza tra i due ci sembra piuttosto accademica.

Ovviamente, se applicata ai concorrenti dell'Olimpiade per Computer, un'argomentazione del genere ha un valore relativo; quel tipo di competizione, infatti, non ha nulla a che vedere con l'uso corrente dei programmi. Per usare un'analogia legata all'atletica, se c'è da spostare un pianoforte, non ha la minima importanza se a farlo è una medaglia d'argento nel sollevamento pesi o il tizio



L'ideatore delle Olimpiadi per Computer, David Levy, ha scommesso nel 1968 che nell'arco di dieci anni nessun computer l'avrebbe battuto a scacchi. Nel 1978 ha ritirato la vincita - 1250 dollari - dopo aver sconfitto il formidabile Chess 4.1 della Northwestern University. Da allora le cose sono molto cambiate: Levy ammette che tra 20 o 25 anni i programma di scacchi saranno allo stesso livello dei campioni umani. Farà altre grosse scommesse da ora in avanti? "Non ne farò neanche di piccole", ha risposto.

che ha vinto la medaglia d'oro. Ciascuno dei due è abbastanza forte per farlo, ma la cosa, per gli appassionati, è irrilevante; per loro, conta quale dei due è in grado di sollevare il peso maggiore, anche se la differenza è solo di pochi grammi.

Non c'è nulla di sbagliato, in una tale mentalità, a patto che resti confinata nell'ambito giusto, cioè nelle gare. Ma, sfortunatamente, essa si sta allargando a tutto il mercato dei giochi. Quanti programmi vengono pubblicizzati vantandone la potenza o le dimensioni. Quasi tutti, ovviamente. Parole come "potenza" hanno un bel suono, vero? Ma, in realtà, "potenza" andrebbe tradotto con "difficoltà". Quello che tali pubblicità significano realmente è: "Comperate il nostro gioco, perché non sarete capaci di finirlo". E voi, comprereste uno sparatutto, sapendo che non sarete assolutamente in grado di andare oltre il primo livello?

E anche volendo vedere la cosa dal lato tecnico, ci sono comunque delle limitazioni. Il tale onnipotente programma di scacchi andrà bene nelle gare con altri programmi di scacchi ma, per tutti noi, resterà solo un programma di scacchi. Eccovi un'altra analogia; comprereste uno sparatutto solo perché ha più suoni campionati di quanti ce ne siano mai stati messi prima d'ora, o più colori? La triste verità è che potrebbe anche capitarvi di farlo, perché, purtroppo, questo è quello che offre il mercato in questo momento, ma non scordiamoci che i colori ed i suoni non servono a nulla, se il gioco non è giocabile...

É vero che se un gioco si presenta troppo difficile, si può sempre abbassare il livello di difficoltà ma, in tale caso, a che serve tutta quella potenza? É uno specchietto per le allodole? Per tornare agli scacchi, prendiamo il caso estremo di uno dei migliori sistemi dedicati, il Super Expert della Novag. Richard Keene, uno degli organizzatori dell'O-

FATTORE DI RAMIFICAZIONE

Con l'eccezione di Scrabble (da noi Scarabeo), tutti i giochi da scacchiera che hanno partecipato alle Olimpiadi per Computer erano giochi per due giocatori a "somma-zero". In questo caso, somma-zero significa che qualunque mossa a discapito di un giocatore andrà a vantaggio dell'avversario e viceversa. (Non tutti i giochi sono a somma-zero: in Balance of Power una guerra nucleare non è un vantaggio per nessuno. Nei giochi a somma-zero gli interessi dei giocatori sono totalmente opposti e qualunque sacrificio è giustificabile se il vostro avversario ne soffre uno maggiore.)

Tranne backgammon, erano tutti i giochi ad "informazione totale": cioè entrambi i giocatori possono vedere l'intera situazione del gioco e nessuno ha "assi nella manica". Tank Attack, invece, è un gioco ad informazione parziale - potete vedere dove sono situate le unità nemiche, ma non sapete quanto forti siano - mentre la simultaneità degli ordini in Diplomacy rende il gioco ugualmente imprevedibile. Gli elementi casuali sono la ragione che più comunemente contribuisce a rendere le informazioni parziali, ecco quindi spiegato il perché dell'esclusione del backgammon.

Queste somiglianze significano che, al di là delle regole, i giochi vengono tutti programmati in modo simile. In ciascun caso, il computer, per stabilire qual è la mossa migliore da fare, valuta come saranno disposti i pezzi dopo che verranno eseguite un certo numero di mosse. Calcola mentalmente qualunque mossa possibile da una data situazione di partenza, esamina qualunque possibile risposta dell'avversario e via dicendo, cercando una "continuazione" (una serie di mosse) che lo lasci nella situazione migliore. Il programma parte dall'assunto che, sia lui che l'avversario, facciano le mosse migliori a loro disposizione. In altre parole ,che ciascuno cerchi di migliorare la propria situazione a spese dell'altro. Questa variabile IF del tipo "se-faccio-quello-che-è-meglio-per-me-e-lui-fa-quello-che-è-meglio-per-lui..." viene chiamata ricerca minimax. Insieme alla "potatura alfabetica" - un modo per ridurre il tempo sprecato in mosse inutili - la ricerca minimax è la spina dorsale della programmazione dei giochi per due giocatori.

Le regole dei tornei e la pazienza umana limitano il tempo che il computer può dedicare a questa ricerca. Più un programma può andare "a fondo" nell'eseguire la ricerca (cioè più mosse può esaminare), meglio gioca. La ricerca però prende tempo. Qui il fattore cruciale è il "fattore di ramificazione" del gioco in considerazione: cioè, il numero di mosse generalmente disponibili. Quando un gioco ha un basso fattore di ramificazione - meno di 10, diciamo - ci si può aspettare che il programma possa "guardare avanti" di almeno una dozzina di mosse. Dei fattori di ramificazione maggiori costringono il programma ad accontentarsi di una ricerca superficiale e, quindi, a giocare peggio.

ALCUNI ESEMPI:

SCACCHI

Avendo un fattore di ramificazione medio-alto - un giocatore ha mediamente più di 30 mosse a disposizione - gli scacchi non possono essere facilmente analizzati in profondità. Ad ogni modo, è essenziale esaminare in profondità le posizioni che danno luogo a scambi di pezzi, quindi è su questo aspetto che si concentrano molti programmi di scacchi, dando invece un'occhiata superficiale alle posizioni più tranquille. Questa idea-base è il nucleo centrale delle argomentazioni di Shannon, datate 1949, ed è diffusa su quasi tutti i giochi da scacchiera basati sulla cattura di pezzi.

DAMA

Su una scacchiera di 8x8, la dama ha un basso fattore di ramificazione ed è quindi possibile eseguire ricerche molto profonde. Anche sulle scacchiere da 10x10 e da 12x12 (quest'ultime canadesi), le regole di cattura obbligatoria tendono a limitare drasticamente le mosse disponibili. Ne risulta che i moderni programmi di scacchi tendono ad essere piuttosto forti per un giocatore umano.

SHOGI

Questi scacchi giapponesi, giocati su una scacchiera di 9x9, sono complicati dal fatto che un giocatore può utilizzare i pezzi catturati, rimettendoli in gioco ovunque sulla scacchiera ed usandoli contro il suo proprietario originale. Una volta che avete catturato alcuni pezzi, le mosse potenziali, eseguibili con le pedine catturate, possono arrivare ad essere nell'ordine del centinaio. Se a queste si aggiungono le mosse delle proprie pedine si ottiene un elevato fattore di ramificazione che rende molto difficile programmare il computer cosicché giochi in modo intelligente. Lo Shogi non era rappresentato alle Olimpiadi. O i giapponesi non lo sapevano o non erano interessati. L'organizzatore delle Olimpiadi, David Levy, ha detto che, a causa delle barriere linguistiche, non sa spiegare quale delle due ipotesi è quella valida.

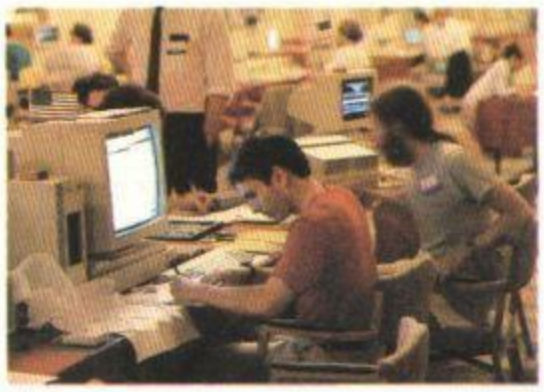
GO

Pur essendo tremendamente complesso, i giapponesi non considerano lo Shogi un gioco veramente intellettuale: per questo hanno il più difficile Go. Giocato su una scacchiera intera di 19x19 o ridotta di 9x9, il Go è un gioco in cui bisogna circondare le pedine avversarie e conquistare del territorio. I giocatori collocano a turno delle "pedine" - pedine uniformi senza segni di riconoscimento - sulla griglia, costruendo gradualmente delle aree sotto il loro controllo. É un gioco sottile, molto strategico e - dato il fattore di ramificazione che parte dalle centinaia - molto difficile da programmare. Di nuovo, non c'erano concorrenti giapponesi alle Olimpiadi ma erano presenti diversi taiwanesi: a differenza dello Shogi, il Go è giocato anche nel mondo di lingua cinese, sotto il nome di Wei-Chi. Vale la pena notare che i vincitori delle medaglie per la versione a scacchiera intera sono stati, nell'ordine, programmi polacco, olandese e svizzero, mentre il migliore dei programmi taiwanesi è arrivato soltanto quinto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Neurogammon, un concorrente americano del torneo di backgammon, aveva un piccolo svantaggio: girava su una stazione Sun iperveloce! Non ci saranno steroidi nelle Olimpiadi per Computer, ma il processore SPARC a istruzioni ridotte del Sun è la cosa che più ci va vicino.

limpiade, ha recentemente giocato 59 partite contro il Super Expert. Ne ha vinte 40, impattate 7 e perse 12. Keene è un Gran Maestro Internazionale. Se il Super Expert è riuscito a batterlo in 12 partite, pensate a quale frazione di quella potenza basterà contro un giocatore medio. Si sta avvicinando rapidamente il tempo in cui l'utente qualsiasi si potrà solo sperare in un "Errore di Sistema" o ritirarsi...

E ALLORA?

É già da alcuni anni che questa corsa per realizzare l'imbattibile programma di scacchi non ha più alcun significato per noi comuni mortali, ma non è tutto. Quello che importa è che ci sono un sacco di altri giochi che percorrono la stessa inutile strada. É come nel mercato dei cloni di PacMan: quello che disturbava in quella duplicazione inutile di sforzi era che si consumavano un sacco di risorse che sarebbero maledettamente utili altrove. Tutti quei programmatori con il know-how per gestire gli sprite, il sonoro e la rilevazione di collisioni buttavano via un sacco di tempo per copiare qualcosa di già esistente, invece di creare materiale originale. Se si esamina una decina di copie di PacMan, si scopriranno almeno nove opportunità perse per creare un gioco interessante e, soprattutto, originale.

UNA NUOVA SCACCHIERA?

Quello che ci vorrebbe è che un po' delle energie messe nei programmi di scacchi fossero utilizzate per sviluppare altri giochi, altrettanto promettenti o, meglio ancora, per progettare dei giochi totalmente nuovi. Perché, per esempio, qualcuno non realizza e inizia a commercializzare lo Hsiang Ch'i, gli scacchi cinesi, o il Shogi, la loro controparte giapponese? Perché mai non troviamo i negozi pieni di Colossus Go o di Sargon Awari? É vero che i computer giochi, di solito, attirano chi già gioca la versione tradizionale su scacchiera, ma questo non dovrebbe rappresentare un ostacolo per le case di software. In fondo, l'unico programma di Shogi sul mercato venderebbe quasi sicuramente di più di un mediocre gioco di scacchi.

E non è neppure necessario andare a prendere giochi tanto esotici. Negli Stati Uniti, in questo momento c'è un gioco per Amiga intitolato Distant Armies che sta raccogliendo seguaci tra gli scacchisti. Si tratta di un insieme di varianti e di precursori degli scacchi stessi, a partire da un antico gioco indiano chiamato Sharatunga per arrivare, attraverso il Medio Oriente (ed il Medio Evo), alla forma europea che tutto il mondo ha adottato. É facile capire l'attrazione che tali giochi sono in grado di suscitare; sono simili a sufficienza agli scacchi moderni da essere facili da imparare e diversi quanto basta da permettere di sviluppare strategie proprie. In particolare, non essendoci la noiosa memorizzazione delle aperture (e poi non è molto facile trovare antichi trattati persiani sul Shatranj!), il gioco diventa meno tecnico e quindi più aperto. Non è più gratificante confidare nella propria abilità, piuttosto che nel nozionismo?

Se programmi come Distant Armies prenderanno piede, non sarebbe la prima volta che qualcuno fa soldi riscoprendo vecchi giochi. Con tutta probabilità, il gioco da scacchiera più programmato dopo gli scacchi e quello che il gigante giapponese di giochi e giocattoli, la Anjar Company, Inc. ha lanciato con il nome di Othello. Inventato da Piet Heim, uno studioso di giochi danese, con il nome originale di Reversi, ebbe una discreta fortuna durante la Belle-Epoque. Ripresi con un nuovo nome e con un marketing molto sofisticato, quei tipici dischetti da rovesciare hanno fruttato alla Anjar una vera fortuna. Quanti altri giochi, altrettanto validi, ma attualmente dimenticati, potrebbero avere altrettanto successo?

Come giochi per computer hanno la stessa identica potenzialità anche quelli totalmente nuovi, progettati appositamente. Prendete l'eccellente rompicapo a 16-bit della Mastertronic, Infection. Le regole sono così facili che potrebbe impararle anche un bambino, ma elaborare una tattica a tutta prova può prendere dei mesi. Per essere un gioco piuttosto semplice, è terribilmente coinvolgente. Lo stesso si può dire di Think! dell'Ariolasoft, un gioco nel quale bisogna spostare delle mattonelle, commercializzato dalla Firebird Silver ad un prezzo che ha dell'incredibile (L. 5000). Quello che colpisce di più, in entrambi i prodotti, per semplici che siano, è che nessuno di essi sarebbe praticamente giocabile su una vera scacchiera; il meccanismo del trasferimento dei colori in Infection e lo spostamento delle mattonelle in Think! hanno senso solo sullo schermo di un computer (stranamente, si potrebbe dire lo stesso di Reversi; rovesciare tutti quei dischetti è tanto più comodo sul video...).

PUNTARE AL SODO

I computer potrebbero diventare, da avversari di gioco, anche assistenti di gioco. Pensate a come sia possibile presentare su video giochi che, dal vero, sarebbero improponibili. Il primo esempio che viene in mente è la situazione, frequente negli scacchi, in cui uno dei giocatori si trova con due regine. Nella realtà è necessario usare una torre rovesciata, ma sul monitor, è una cosa elementare creare un'altra regina, rendendo la situazione di gioco molto più chiara.

Allo stesso modo, lo Shoghi giapponese lascia interdetti gli occidentali perché le "pedine" bianche e nere sono dello stesso colore, essendo identificate semplicemente da ideogrammi. La cosa si rende necessaria perché, nella realtà, i pezzi catturati vengono ribaltati e rimessi in gioco dall'avversario. Una versione informatica dello Shogi potrebbe adattare automaticamente i colori dei pezzi catturati.

Provate ad immaginare quanto questa peculiarità del "computer come tavoliere" potrebbe influire sui giochi tridimensionali. Il modo più ovvio di realizzare quei giochi è di sovrapporre le scacchiere come in una torta nuziale, cosa già difficile da attuare nella realtà con un gioco già ridotto come il filetto, ma una pila di scacchiere da scacchi (8 sovrapposte) o da Go (19 una sull'altra) sarebbero improponibili. Sarebbe già impossibile vedere quanto succede, figuriamoci spostare i pezzi. Delle apposite tecniche di rappresentazione tridimensionale e delle viste in sezione dei vari piani potrebbero rendere un gioco di scacchi o di dama in 3D per computer una cosa perfettamente accettabile e lo spostamento dei pezzi diverrebbe di una semplicità estrema!

Infection e Think! hanno un'altra cosa in comune: a differenza degli scacchi possono essere molto divertenti. Il divertente è il processo d'apprendimento graduale del gioco. Man mano che s'impara, si prova una sensazione altamente gratificante sapendo che si è passati dalla totale ignoranza alla vittoria battendo il computer al suo stesso gioco. Se mai avete provato la stessa sensazione con la dama o con gli scacchi, sicuramente non ve la ricorderete più, ma con dei nuovi giochi, scritti appositamente, è possibile rivivere la stessa sensazione ad ogni partita.

E questo non vale solo per i rompicapo. La maggior parte dei giochi che ci propongono attualmente diventa sempre più complessa, difficile da giocare e e, contemporaneamente, squallidamente familiare. Si tratta dello stesso tipo di sfida tra programmatore e giocatore che troviamo negli scacchi, ma c'è da dubitare che, alla lunga, l'utente possa vincere. Gli sparatutto come Blood Money per Amiga sono sia impressionanti dal punto di vista tecnico che tremendamente difficili da giocare, tutti fattori che testimoniano la competenza dei programmatori, ma spesso gli scenari differiscono poco da quelli di tanti altri programmi. La competitività ha, ovviamente il suo peso, come anche l'abilità tecnica, ma per il giocatore, anche quel senso di novità ed entusiasmo che si prova davanti ad un gioco veramente originale è fondamentale. Se gli autori di giochi dedicassero altrettante energie a creare nuovi soggetti.quante ne mettono nello sviluppo tecnico, sarebbe un bene per tutti...

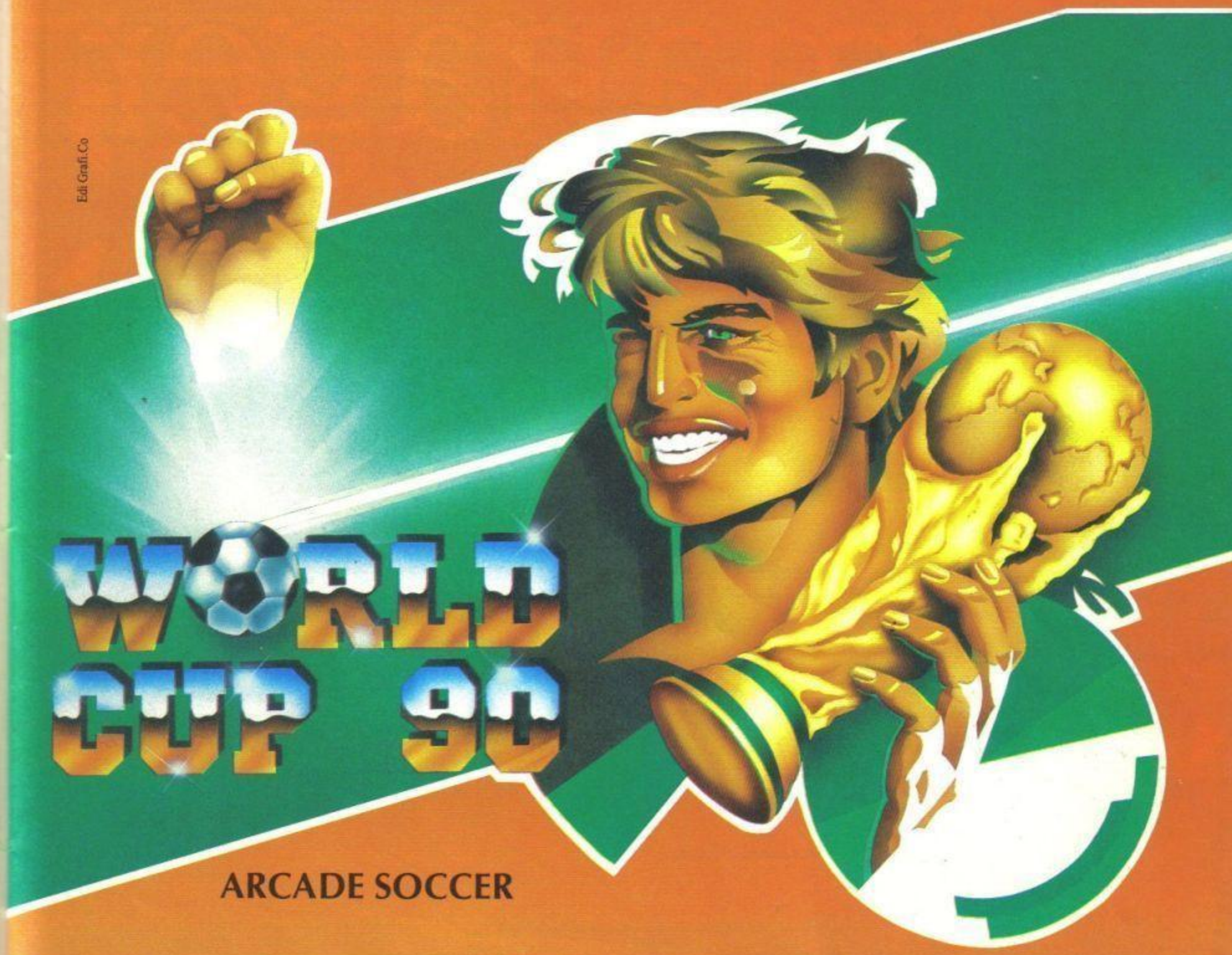
Questo gruppo di programmatori inglesi ha stipato il complesso gioco di scacchi cinesi in uno Spectrum a 48K, ma senza fortuna: il programma taiwanese che girava su PC li ha battuti a mani basse.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL PRIMO CALCIO DEGLI ANNI 90



ARCADE SOCCER

FINALMENTE!

Il 1° gioco del calcio che ti permette di fare veramente di TUTTO:
Colpi di testa, scivolate, rovesciate, falli, rigori (in soggettiva), sostituzioni, ecc.

- Grafica con scroll veloce e fluido.
- Più di 200 fotogrammi d'animazione per ciascun giocatore.
- Elevata velocità di gioco.
- Musica ed effetti sonori campionati su 4 canali (anche su C-64).
- Gioco da 1 a 8 giocatori.
- Differenti tattiche di gioco per ciascuna delle 24 squadre.

Inizia a vivere l'atmosfera dei mondiali giocando in «tempo reale» contro le 24 squadre antagoniste negli stadi italiani prescelti.

Disponibile per:

Commodore 64
Amiga
Atari ST
Ms-Dos compatibili

Genias

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F.1 manager

È uscita la versione
AMIGA MS DOS

POSTER INSIDE

C 64 (CASS. - DISK)
AMIGA 500-1000-2000
ATARI ST
PC IBM & CO.

SIMULMONDO

ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

SIMULMONDO S.R.L. - VIALE BERTI PICHAT, 26 - 40127 BOLOGNA (ITALIA) - TEL. 051/251338 - FAX 051/6570349

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNA SCHEDA VOLANTE...

DALLA CAPCOM NUOVE SCHEDE D'ESPANSIONE INSERIBILI

Il mese scorso, abbiamo parlato del prezzo dell'hardware in genere, e di come la Sega abbia creato il System 24 per razionalizzare le cose, mantenendo lo stesso hardware e cambiando unicamente il software. La Capcom, un'altro dei grossi produttori giapponesi, sta tentando una strada leggermente diversa con le schede CP System.

I CP System, oltre ad ad essere una scheda estremamente anomala, affronta il problema dell'obsolescenza in maniera diversa. È una via di mezzo tra un sistema completamente software (come il System 24, con caricamento da disco) ed uno tutto hardware, come quelli convenzionali.

Anche se il sistema è realmente tutto hardware, esso è composto da schede modulari, così che, per cambiare gioco, almeno in teoria, basta sostituire le apposite schede, invece di comperare un nuovo mobile.

E questo, alla Capcom, va particolarmente bene, perché le schede CP non sono a buon mercato, nulla di sorprendente, visti i miliardi e tutto il lavoro che l'azienda ha investito nel progetto.

Come molte tra le più recenti e sofisticate schede, il CP ha dentro due velocissimi 68000, ma il suo segreto sono i due processori ad altissima integrazione progettati appositamente, che lo fanno volare. Comprensibilmente, la Capcom è riluttante a rivelare altro.

Per ora, i giochi disponibili sul sistema (vedi riquadro), sono tutti di altissimo livello tecnico ma, con l'eccezione di *Strider*, la tecnica di gioco non ha nulla di originale. Ma è solo questione di tempo prima che i tecnici della Capcom producano qualcosa che metta realmente in evidenza il nuovo sistema e, andateci tranquilli, quando succederà, spazzerà via quasi tutto quello che esiste attualmente sugli altri sistemi.

▲ **La scheda madre di un CP System, zeppa di memorie, con i due 68000 e i misteriosi chip personalizzati.**

TITOLI PER CP SYSTEM DA TENERE D'OCCHIO...

Ecco una lista degli attuali giochi basati su scheda CP System. Se trovate una macchina sulla quale ne gira uno, tenetela d'occhio, Prima o poi ci troverete un gioco diverso, ed è probabile che la Capcom metterà in produzione dei titoli niente male.

Forgotten Worlds - Un tour de force grafico, ma con un sistema di controllo anomalo che lo ha reso poco appetibile per gli operatori del settore arcade e quindi poco diffuso.

Dynasty Wars - Il soggetto (eroi orientali che si aprono il passo attraverso maree di carne da cannone) è poco noto agli occidentali, ma il gioco in sé ha alcuni aspetti carini, anche se non è spettacolare.

Strider - Il più innovativo tra i giochi CP: un gioco di combattimento a saltelli con campi gravitazionali artificiali, una novità della quale c'era realmente bisogno.

Willow - Una trasposizione su licenza dal film senza alcuna relazione con il poco noto titolo da casa della Mindscape. Un altro "saltatutto" da combattimento con un'ottima grafica.

U.N. Squadron **- L'ultimo uscito su sistema CP, uno sparatutto a scorrimento orizzontale, una specie di clone di Silkworm. Un gioco apparentemente superficiale, ma siamo pronti a scommettere che, da qualche parte, un po' di corpo ce l'ha. Si può scegliere di iniziare con uno dei tre aerei disponibili (giapponese, americano e ...danese!).**

▲***Ghouls'n'Ghosts*** **- Il seguito del famosissimo *Ghosts 'n Goblins*, famoso sia nella versione da casa della Elite che in quella da sala giochi. Ha una grafica deliziosa, ma il modo di giocare è lo stesso della versione originale.**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

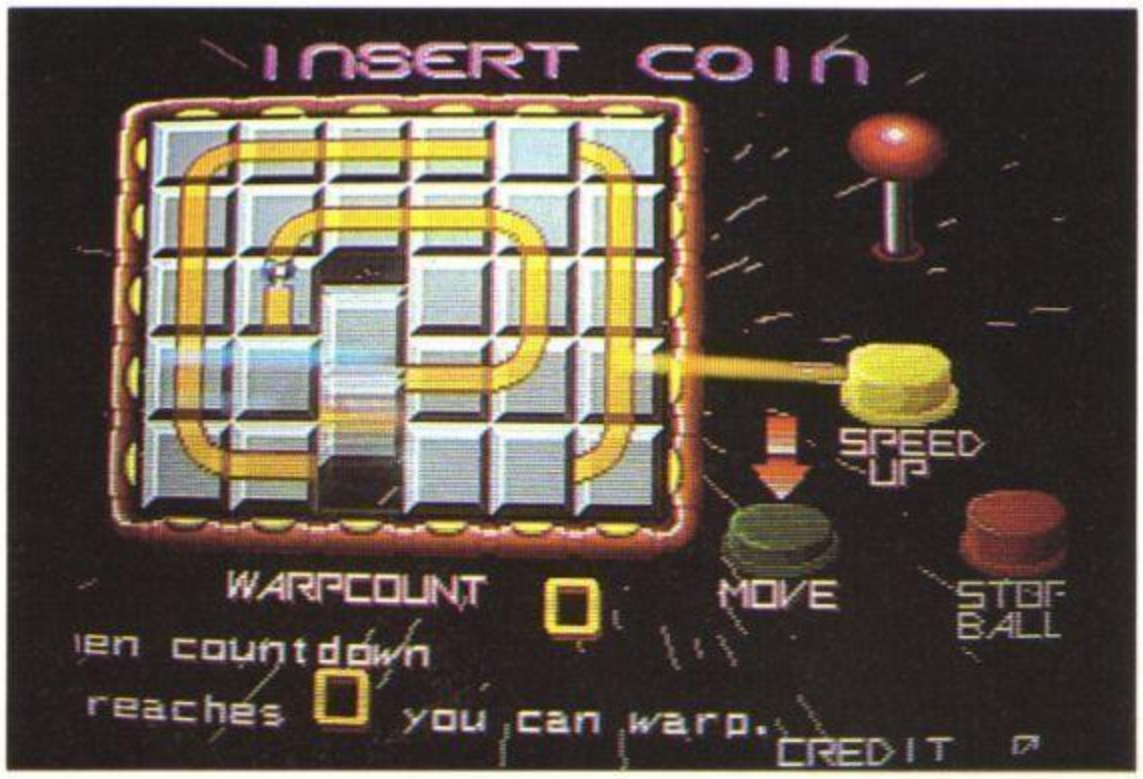
MONDIALI E RESISTENZA DI MEZZANOTTE

Come ogni ottobre, cadono le foglie e si apre l'ENADA, la più importante fiera italiana di coin-op. Come ogni ottobre, IUR non perde l'occasione di giocare a gratis e va a visitarla per K.

Ci sono per tutti momenti di crisi. Dopo sette anni che lavoro nel settore dei videogiochi ormai conosco tutto e tutti, e ogni volta che vado a vedere una fiera ho il timore di rimanerne deluso, ma ogni volta basta che entro in quei magici saloni e ogni dubbio scompare: "Guarda questo, guarda quello, proviamo un po' quest'altro!"

Anche quest'anno è andata così alla Fiera di Roma, dove si è svolta la 17ª ENADA, la tradizionale mostra del divertimento automatico ovvero dei coin-op.

Per prima cosa devo fare un'aggiunta al "pezzo" su ***Super Monaco Grand Prix***, apparso su K10: a Roma ho potuto provare il modello Deluxe, e se *After Burner* era stato definito "la lavatrice", per *SMGP* devo necessariamente coniare l'appellativo di "autoscontro". Infatti il seggiolino di guida ha una resa a 360°, nel senso che non dà solo l'idea della spinta laterale che si avverte in curva, ma rende anche accelerazioni e decelerazioni, dovuti ad esempio ad un tamponamento, con dolorose conseguenze per le rotule (o almeno per quelle di chi è longilineo come il sottoscritto); la sensazione di impotenza è completata infine dalla sensibilità del volante, che subisce violentemente la forza centrifuga delle curve affrontate troppo velocemente, diventando durissimo da muovere.



Cue Brick

Più che un videogioco, una "videoslitta"!

Stranamente quest'anno sono riuscito a fare un intero giro di perlustrazione senza mettermi a giocare e l'impressione immediata che ho ricevuto è che l'effetto Italia '90 cominci già a farsi sentire, col risultato che il filone sportivo era il più sviluppato.

Ma il gioco che più mi ha "preso" è stato un rappresentante del genere Rambo, ***Midnight Resistance*** della Data East: in poco più di un'ora mi sono tolto il gusto di vedere la fine di questo ennesimo *End-Game*, dopo aver salvato i sei componenti della Grande Famiglia!

Probabilmente questo gioco mi ha affascinato sia per la sua difficoltà, unita però a una grande giocabilità, sia per i suoi particolari comandi che mi ricordavano vagamente un mio vecchio "pallino", *Robotron* della Williams: un comando per guidare il nostro eroe e uno per direzionare le nostre armi, che possiamo incrementare raccogliendo delle apposite chiavi che lasciano sul terreno alcuni dei nemici uccisi.

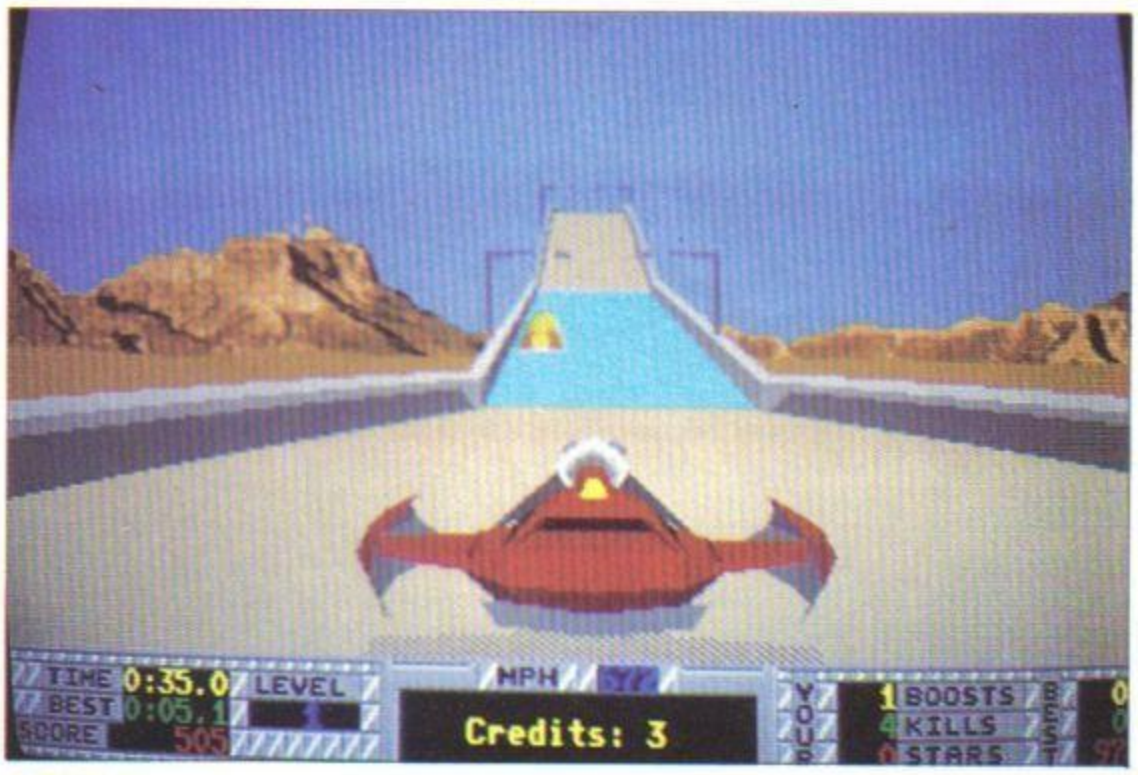
Un altro coin-op che mi ha tenuto occupati è ***Spark Man*** della Suna, sempre del genere "combattimento ad oltranza", nel quale si hanno a disposizione ben tre pulsanti e un joystick (naturalmente si può giocare in due contemporaneamente, come è consuetudine nei giochi di questo filone). I guardiani di fine livello sono discretamente impegnativi, ma fortunatamente possiamo anche disporre di una slitta volante grazie alla quale possiamo colpirli più agevolmente (però bisogna riuscire a prenderla!).

Ed ecco ciò che aspettavano i patiti di *Double Dragon*: un nuovo picchiaduro veramente tosto, prova ne sia che si può (anzi sarebbe meglio dire, **si deve**) giocare in quattro contemporaneamente e ciascun giocatore dispone di un joystick e di tre pulsanti per effettuare la solita miriade di colpi con la varie combinazioni dei comandi. Il suo nome è ***Crime Fighters***, arriva dalla Konami, ha la particolarità di dare a ogni giocatore un "Time" per completare ogni li-

Street Smart

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



S.T.U.N. Runner

Act Fancer

vello (già mi viene da ridere al pensiero degli improperi che lancerete quando affronterete il primo "duro", finale!), che però viene brutalmente decurtato di diverse unità per ogni colpo che riceviamo: ciò significa vita breve se proviamo a giocare da soli contro questo nugolo di punk e cloni di Fonzie, ben forniti di giubbotti e cazzotti, oltre a qualche manciata di Schwarzenegger che ci solleveranno in aria, incuranti delle nostre "carezze", per scaraventarci a diversi metri di distanza, tutti doloranti.

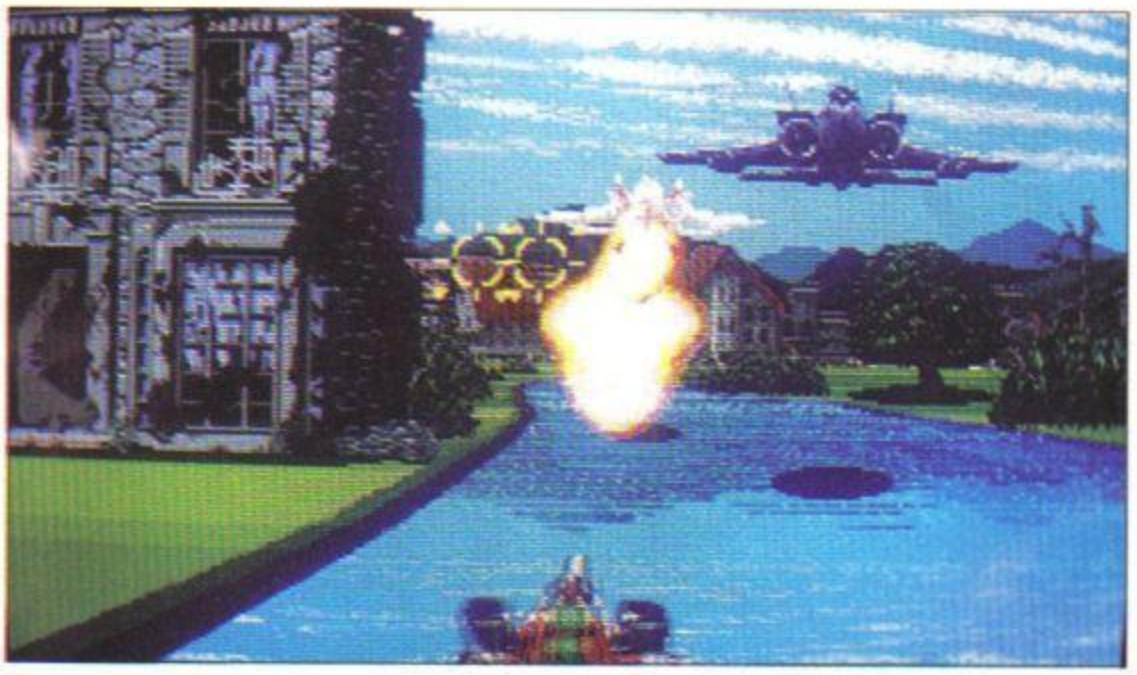
Ma passiamo a qualcosa di più tranquillo: ***WWF Super Stars*** della Technos, nel quale i patiti di catch (buzzo! ora si dice wrestling, n.d.r.) potranno divertirsi con un buon numero dei loro campioni preferiti: Hulk Hogan, André The Giant, The Million Dollar Man, The Honky Tonk Man e così via!

Va bene, stavo scherzando. Ecco qualcosa di più tranquillo: ***World Cup 90*** della Tecmo, simulazione tridimensionale del calcio, nella quale possiamo scegliere la nostra squadra tra le otto nazionali più forti nel mondo (Spagna, Francia, Inghilterra, Argentina, Brasile, Germania Ovest, URSS e Italia). Si può giocare in due, uno contro l'altro, o da soli contro il computer, e come al solito bisogna scoprire le varie combinazioni ottenibili con il joystick e i due pulsanti a disposizione.

Lo stesso discorso vale per ***Super Volley Ball***, spettacolare simulazione della pallavolo in cui possiamo addirittura fare le battute al salto e usare molte strategie del gioco reale.

nesimo tentativo di lanciare videogiochi con monitor a doppio schermo, che hanno una resa grafica favolosa, ma che in pratica possono essere utilizzati solo nelle sale giochi più grosse.

E a proposito di videogiochi spettacolari, come dimenticare l'Atari? Quest'anno presentava ***S.T.U.N. Runner***, nel quale pilotiamo un'astronave velocissima immersa in una grafica che ci ricorda molto *Hard Drivin'*: un gioco da bersi tutto d'un fiato. Dopo esserci accovacciati sullo slanciato cabinato atariano, ci è sembrato normale andare alla ricerca di qualcosa di altrettanto comodo e il risultato lo potete vedere nella foto: una sorta di slitta con tanto di comodo sedile per due giocatori, plancia con i relativi comandi e monitor gigante a debita distanza, per non affaticare i nostri poveri occhietti!



Aqua Jack

Visto il successo del capostipite, si sta sviluppando una certa tendenza ad offrire dei cloni di *Tetris*, come l'interessante ***Block Out*** della Technos, versione tridimensionale nella quale dobbiamo utilizzare quindi ben tre pulsanti per ruotare opportunamente i pezzi da incastrare, oppure dei giochi di strategia come ***Plotting*** della Taito o ***Cue Brick*** della Konami.

La Taito come al solito ha sempre una produzione piuttosto abbondante, per cui non è difficile trovare qualcosa di appetibile: ad esempio c'era ***Aquajack***, che allarga gli orizzonti dei giochi di combattimento tridimensionale in prospettiva (vedi *Thunderblade*) all'ambiente fluviale, dandoci la possibilità di guidare un velocissimo hovercraft in mezzo a una vera e propria pioggia di proiettili. Oppure potrei parlare di ***Sagail***, en-

Violence Fighter

COLLEZIONARE RECORD

All'ENADA c'erano anche degli occhi molto interessati alle ultime novità, alla ricerca delle prossime "vittime": si trattava degli appartenenti allo I.A.S.P., un'associazione sorta da circa un anno per raccogliere tutto il materiale concernente i giochi in generale e i videogiochi da bar in particolare.

Ma di questo ne parleranno in maniera più approfondita nel prossimo numero i fondatori stesso dello I.A.S.P., dandovi nomi, cifre e progetti...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

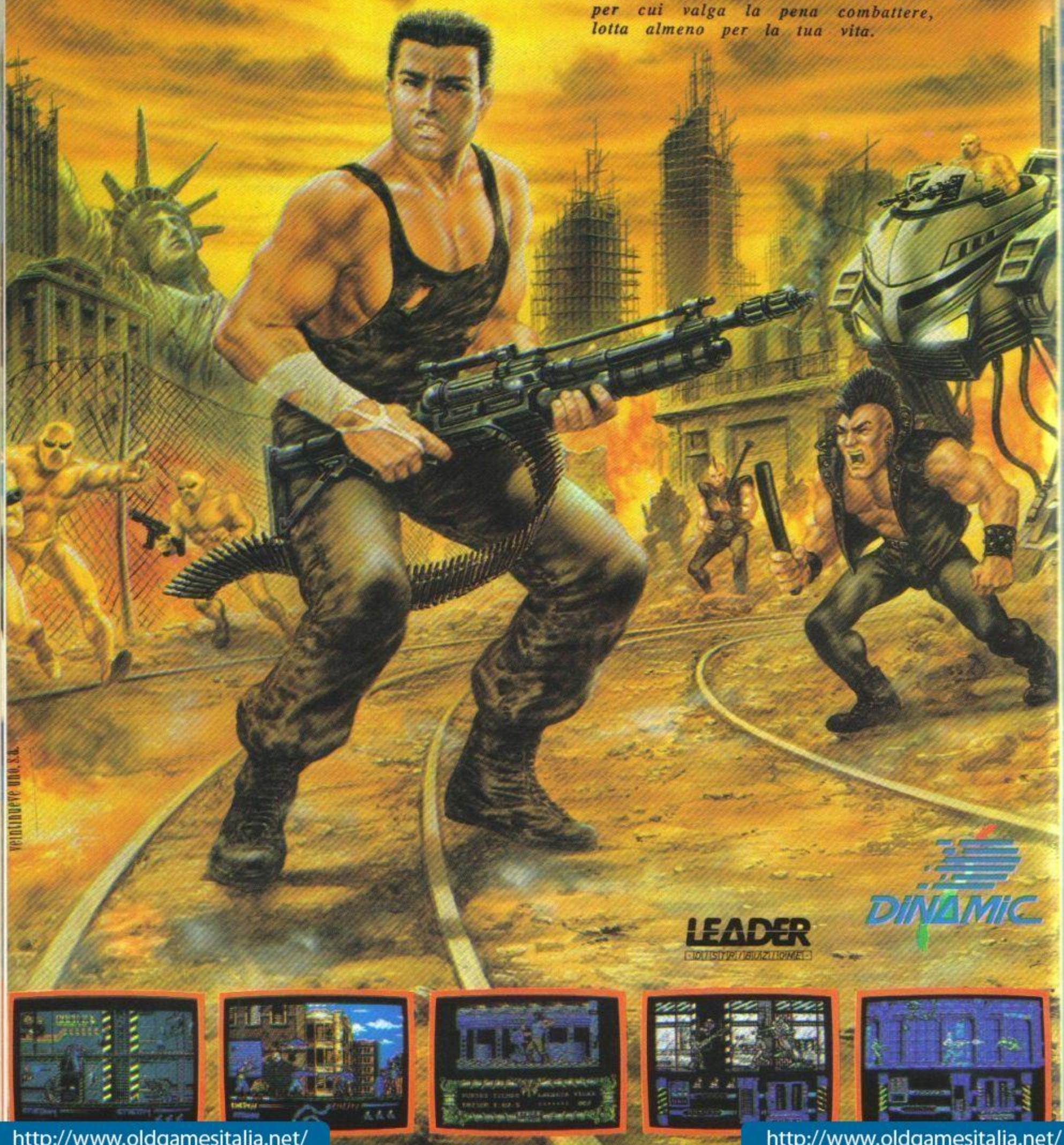
AFTER THE WAR

CHE COSA POTREBBE MAI RESTARE DOPO UNA GUERRA NUCLEARE?

Squallide pietre, ceneri, miseria, distruzione, delinquenti di ogni risma, criminali incalliti, scienziati pazzi, depravati assassini... ed un uomo: JUNGLE ROBERTS, boss della giungla urbana.

Quando non rimane davvero nient'altro per cui valga la pena combattere, lotta almeno per la tua vita.

INCREDIBILE!!!
AMIGA 18000 lire



LEADER

DINAMIC

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

CURVA CIP

La CIP - Curva d'Interesse Previsto - è il più sofisticato strumento di valutazione in circolazione. Ecco il perché...

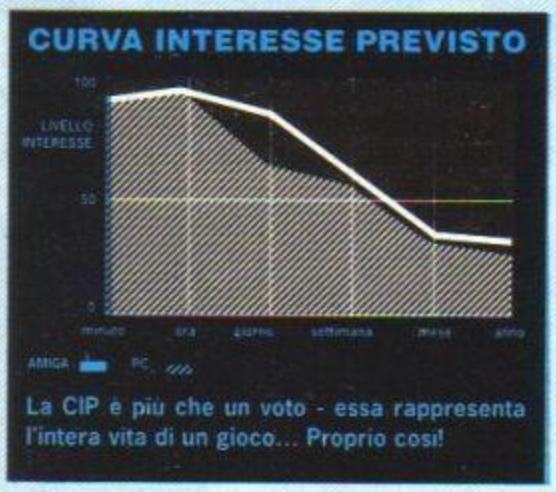
La curva è divisa in sei sezioni, indicante il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò vi rivela molto di più che semplicemente quale sarà il vostro livello di interesse in ciascun particolare momento (benché ciò sia già di per sé importante...)

Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto sull'asse delle ascisse significa che il gioco è fantastico da vedere e vi entusiasmerà fin dall'inizio. Ciò significa che è probabilmente un buon gioco da mostrare ai vostri vicini - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto, dopo di che si rimetteranno a fare commenti negativi su "quei terribili giochi con cui i ragazzi perdono giornate intere".

I valori relativi al minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da un risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non raccomandato se siete tra coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi controllate il commento della CIP per maggiori dettagli.

Infine, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie più merita i vostri sudati risparmi.

La costruzione della curva CIP è il risultato di una lunga serie di prove da parte dei recensori. L'interpretazione della curva CIP è un arte in sé stessa. Ma una volta che avrete imparato ad analizzarla, saprete esattamente cosa vi portate a casa quando comprate Mutant Burghy Fish & Chips... o F15 Strike Eagle II - che è uno degli eccellenti esempi del software di oggi recensiti in questo numero.



La CIP è più che un voto - essa rappresenta l'intera vita di un gioco... Proprio così!

Le montagne svettano all'orizzonte di *Continental Circus* della Virgin/Mastertronic - non perdetevi lo speciale giochi di guida a 1-bit che inizia a pag 47

NON DIMENTICATE LE NUOVE VERSIONI

K non recensisce soltanto gli ultimi titoli. Parliamo anche delle conversioni per altri formati di giochi più o meno vecchi. Quindi ci potrebbe essere una conversione per il VOSTRO computer... Queste mese le Nuove Versioni sono da pag. 64.

IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

CURVE CIP
Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco suscita nel periodo di tempo considerato. All'inizio può essere assolutamente irresistibile ma lo finirete e poi vi annoierete dopo la prima settimana? La curva è accompa-gnata da un commento che spiega il perché della sua forma.

GRAFICA
Questo voto considera tutti gli aspetti grafici del gioco, quali lo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e degli sprite. È specifica per ciascuna versione, quindi vengono presi in considerazione i limiti di ciascuna macchina - un gioco ben fatto per Spectrum avrà un voto più alto di un mediocre gioco per Amiga.

AUDIO
Qui si valutano la musica e gli effetti sonori. Anche questo è specifico per ciascuna versione ed è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum e il PC. I nastri audio aggiuntivi NON contano sono parte della confezione e della presentazione e non vengono presi in considerazione in questo voto.

FATTORE QI
QI sta per Quoziente d'Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio il gioco. Gli sparatutto sono fortunati se prendono tre, mentre *Balance of Power* si merita un bel 9. Anche i giochi di enigmi come *Xor* e *Boulderdash* avranno un voto alto, non altrettanto i semplici giochi d'esplorazione poiché non necessitano alcun processo deduttivo. Anche giochi di piattaforme come *Nebulus* necessitano molto ragionamento e quindi avranno un buon voto.

FATTORE GIOCO
In pratica questa è una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero potere mentale ma sono notevolmente irresistibili. Quasi tutti i coin-op hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambi le cose.

K-VOTO
Non cade dal cielo - è direttamente correlato all'area delimitata dalla Curva di Interesse Previ-sto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e continuare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che me-rita di essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale a quello che significano i voti.

900+ un classico, raccomandato senza riserve.

800-899 un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

700-799 ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

600-699 La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

500-599 gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

400-499 problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

300-399 non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

200-299 qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

100-199 un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga

sotto 100 nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

AFFINITÀ ARCADE
Questo voto misura la competenza di un conversione da coin-op. Non considera la giocabilità ma quanto i programmatori siano riusciti a riprodurre il gioco originale, date le limitazioni del computer su cui gira.

RIQUADRI VERSIONI
Queste coprono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, l'audio, i problemi di caricamento, ecc. Se non c'è un riquadro per il vostro computer ma la versione è prevista, verrà trattata in un numero successivo nella Guida alle Nuove versioni.

FOTO DI SCHERMO
Ciascuna recensione è a colori perché altrimenti le foto di schermo non darebbero una chiara idea del gioco. La foto viene scattata dal recensore stesso cosicché le foto sono utili e informative e non schermi di caricamento, schermi dei titoli o altre cose irrilevanti.

DIDASCALIE E ANNOTAZIONI
Il loro scopo è di fornire il massimo di informazioni. In alcuni casi è più facile comunicare alcune cose visivamente. Con le didascalie e le annotazioni delle foto di schermo cerchiamo di dare un'idea più chiara possibile sul gioco.

PIANO DELLE USCITE
Questo contiene le informazioni sui prezzi e sulle date d'uscita di tutti i computer trattati da K.

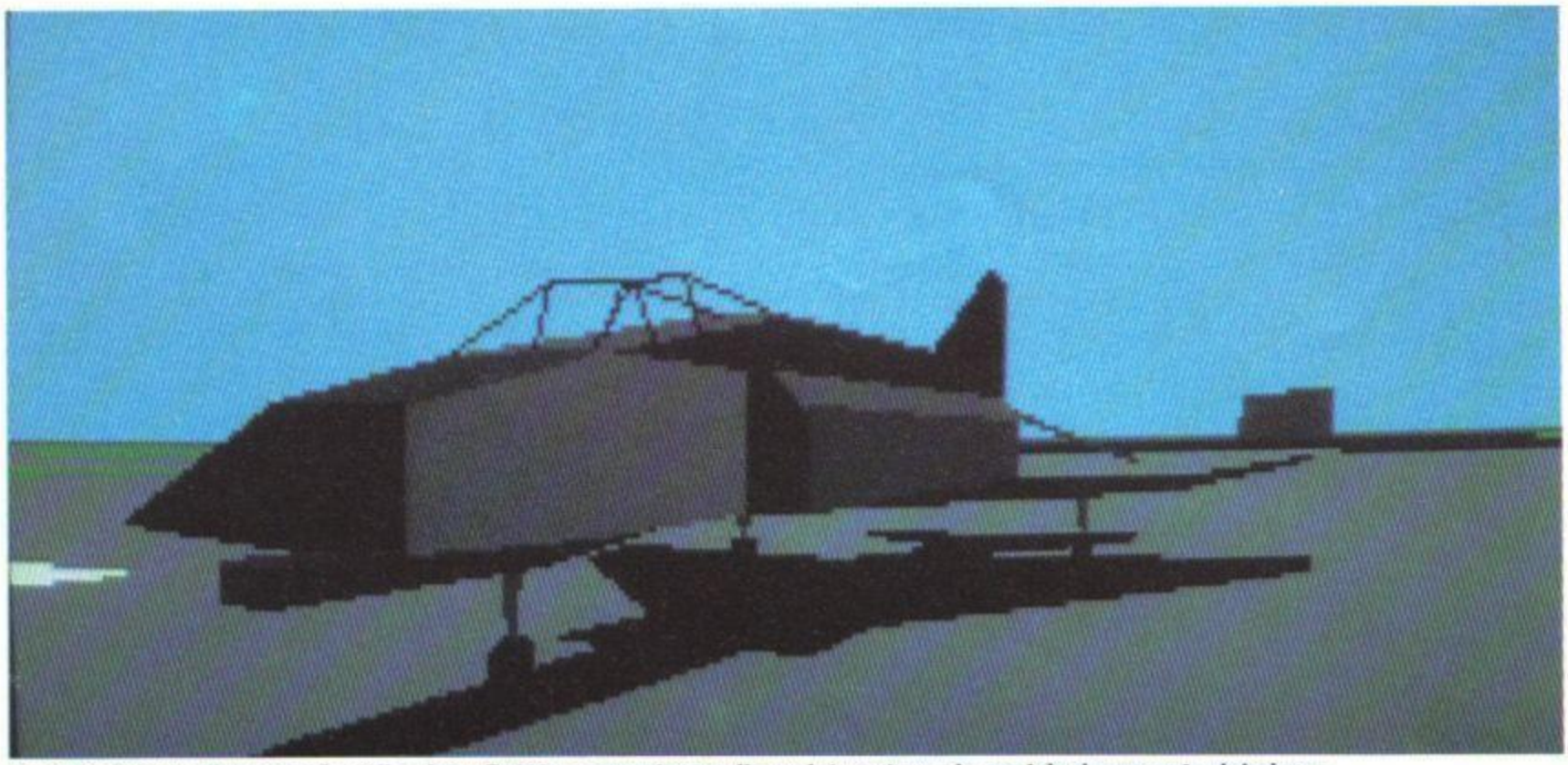
I RECENSORI
Ciascun gioco viene giocato dal maggior numero di gente possibile - dai redattori di ACE e da quelli di K. Della redazione di ACE fanno parte alcuni dei giornalisti che hanno fatto la storia delle riviste di videogiochi inglesi come **Julian Rignall**, campione coin-op e redattore dei tempi d'oro di Zzap!64, **Mark Patterson** ex Commodore User, **Eugene Lacey**, l'uomo che portato C&VG in testa alle vendite delle riviste per computer in Inghilterra, **Steve Cook** e **Pete Connor**. Nella redazione di K fanno parte, tra gli altri, **Riccardo Albini**, **Alberto Rossetti**, **Danilo Lamera**, **IUR** e **Marco Bill Vecchi** già redattori delle prime riviste italiane di videogiochi, Videogiochi e Zzap!

Se il voto e il giudizio dato da ACE non ci trova d'accordo lo modifichiamo. I recensori di ACE e quelli di K vantano una esperienza nella recensione di giochi quasi decennale e possono testare qualunque tipo di gioco.

Non recensiamo niente finché non siamo certi al 100% di aver considerato tutto. Li abbiamo valutati fino in fondo - ora potete farlo anche voi.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

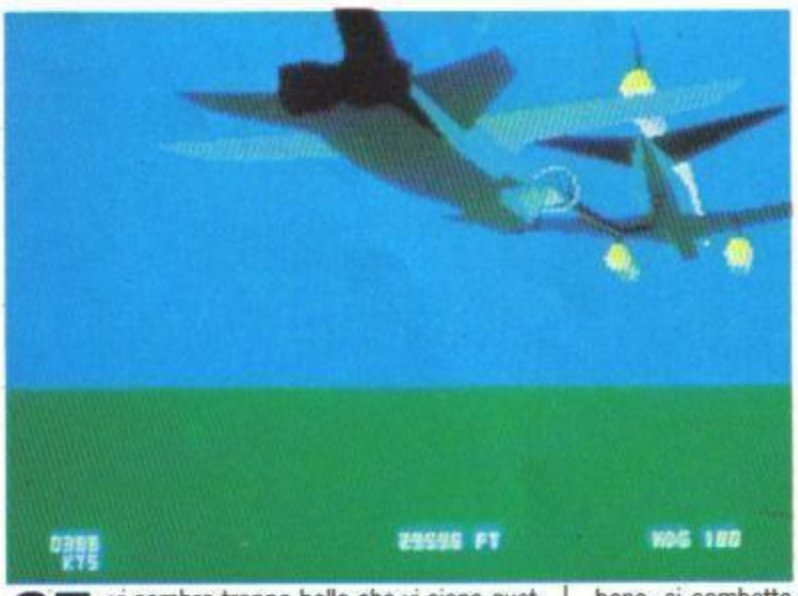
http://www.oldgamesitalia.net/



Veduta esterna di un caccia sulla pista. Potete commutare sulla veduta esterna in qualsiasi momento del gioco.

BOMBER

L'ACTIVISION sgancia una bomba sul mondo dei simulatori di volo



Per le missioni più impegnative bisogna imparare a fare rifornimento in volo.

Avete abbastanza fegato per compiere quest'attacco alla base nemica?

SE vi sembra troppo bello che vi siano quattordici dei migliori aerei da guerra del mondo - tra cui F-16 Falcon, F-14 Tomcat, Mig-29, Saab AJ37, Mirage 2000 e F-15E Strike Eagle - in un solo simulatore, allora non avete ancora provato *Fighter Bomber*, dell'Activision.

Tutti i quattordici aerei vengono mostrati in vista laterale sul pannello di selezione. Si può scegliere una veduta in 3D di ciascun aereo ed esaminarlo da tutti i punti di vista, facendolo ruotare in una finestra dello schermo di selezione. Si può anche esaminare l'armamento disponibile, che viene presentato, come tutto il resto, nei minimi dettagli. C'è, purtroppo, un prezzo da pagare in questi giochi multifunzione; si perde un po' del realismo dei comandi che si hanno nelle simulazioni più tradizionali; ad esempio, in quelle della Spectrum Holobyte. Ma a chi interessano realmente cose come la Pressione Atmosferica in Cabina, l'Altitudine esatta al millimetro o il Tempo d'Arrivo Previsto (E.T.A.) sul bersaglio? Ci si arriva bene, si combatte bene e si rientra bene alla base. *Fighter Bomber* offre un mix di questi tre ingredienti chiave in non meno di sedici diverse missioni, ciascuna di difficoltà crescente.

Le Missioni sono divise in quattro categorie: Covert, Tactical, Strategic e Offensive. Dopo una breve ricognizione attorno al Monte Rushmore in "volo libero" per permettervi di impratichirvi dei comandi e farvi vedere un po' di panorama, vi verrà immediatamente voglia di tentare la vostra prima missione - Operazione Sleeper. Lo schermo del briefing vi informa che un gruppo di terroristi è nascosto in una valle in territorio montagnoso, 60 Km. a sud-est di una base aerea. La missione consiste nel penetrare a bassissima quota nella valle e far fuori i terroristi con le "armi appropriate".

Prima di partire in volo, un'opzione vi permette di visionare una registrazione video fatta da un ricognitore. Questa è una primizia per i programmi di simulazione aeronautica, una dettaglio utilissimo che, unitamente allo studio approfondito della cartina geografica vi permetterà di farvi un'idea precisa del bersaglio. Nel caso dei terroristi, potrete vedere da molto vicino le loro tende e gli automezzi alla base di una montagna, pronti ad essere bersagliati dal cannoncino Vulcan o dai missili Maverick del vostro F-14.

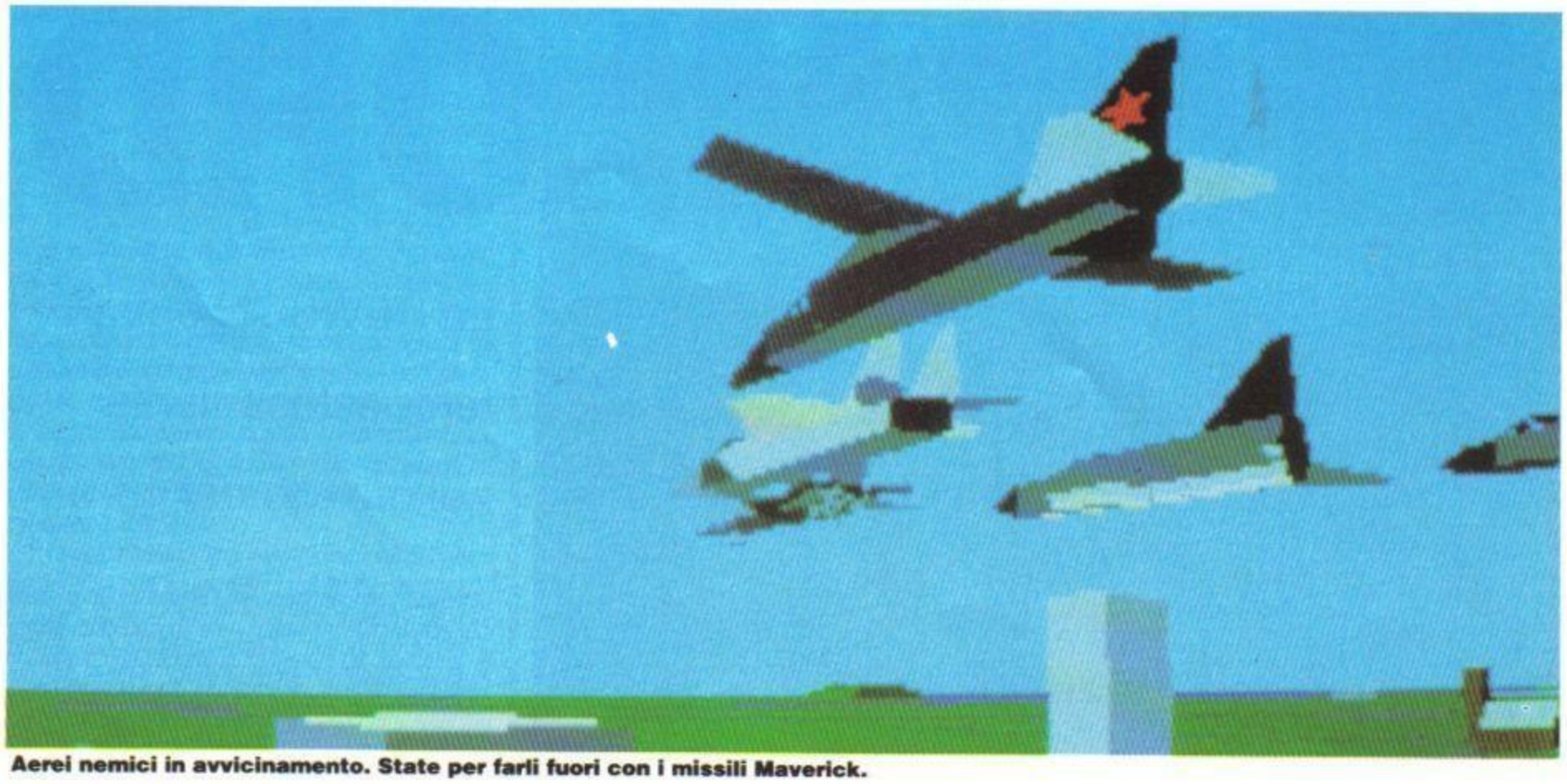
I dettagli di ciascuna missione vengono rivelati solo nei briefing, anche se il manuale accenna già agli obiettivi, ma designandoli nel gergo dei piloti dell'USAF, con nomi come "Spearchucker", "Sam Smasher", "Big Bird" e "Molestrangler".

Le prime missioni sono facili, ma diventano rapidamente più difficili. Si parte da quella citata nella quale un caccia-bombardiere super-sofisticato deve distruggere una piccola unità di terroristi e si prosegue fino ad arrivare a scontrarsi con nemici seri, che dispongono di aerei da caccia in copertura aerea. Bisogna dosare attentamente il consumo di carburante, i rifornimenti in volo e la scelta dell'armamento, tutte cose da imparare

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Aerei nemici in avvicinamento. State per farli fuori con i missili Maverick.

per portare a termine le missioni più impegnative, quelle delle categorie "Strategic" e "Offensive".

Ma la Vektor Graphics ha incluso anche un'opzione che soddisferà anche il più esigente Asso dei computer: la possibilità di creare missioni personalizzate.

Questa possibilità rende eccellente questo già di per sè ottimo simulatore di volo. È possibile progettare in proprio missioni altrettanto complesse quanto le sedici comprese nel gioco. Ci si può mettere tutto, anche il briefing pre-volo.

I comandi sono tanto semplici quanto reattivi e realistici e non c'è dubbio che vi perderete facilmente nel gioco. In volo, potete scegliere ben undici punti di vista, compresa la vista dalla torre di controllo, quella dall'aereo nemico e una veduta dall'esterno del vostro stesso aereo. Quest'ultima ci è piaciuta in modo particolare: è come vedere un film con il bersaglio distrutto e la soddisfazione di aver fatto un buon lavoro.

I combattimenti aerei sono tecnicamente corretti, ma senza la manovrabilità e la sofisticazione tecnica di *Falcon*. Non che importi molto, comunque, visto che lo scopo del gioco non è uno scontro tra caccia. Questi, se ci sono, sono solo parte di una missione. Il programma è comunque giocabilissimo e coinvolgente.

Il manuale, molto esauriente, dice tutto quello che c'è da sapere sui diversi aerei inclusi nel gioco. Dettagli brevi, invece di pagine e pagine di spiegazioni inutili, e una guida facile e veloce da consultare per farvi decollare prima che abbiate il tempo di addormentarvi dalla noia.

Con *Fighter Bomber*, la grafica vettoriale entra tra i giochi di serie A. Ci hanno messo un sacco di impegno nel programmarlo, e si vede. Il gioco possiede il giusto equilibrio tra una simulazione realistica ed un gioco molto coinvolgente. Lo raccomandiamo caldamente.

VERSIONE PC

La grafica in 3D è molto convincente, anche quando l'aereo vira o va in vite senza controllo. Per un PC, poi, è anche piuttosto veloce, ma in funzione della potenza del vostro sistema. Il progetto di *Fighter Bomber* è talmente buono che dovrebbe andar bene per qualunque macchina, anche su uno Spectrum e su un C64. Il sonoro, invece, è piuttosto scadente: il postbruciatore dell'F-14 Tomcat sembra una vespa con il mal di gola. Ma di questo è colpevole il PC.

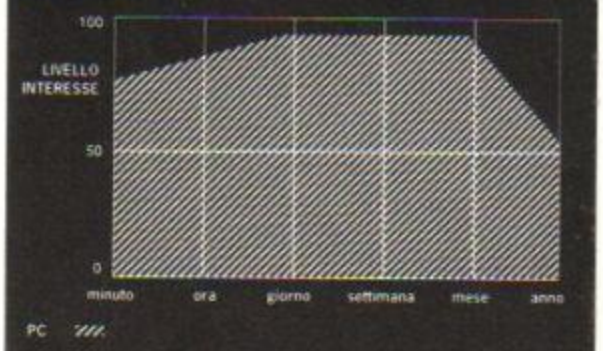
GRAFICA 9 **FATTORE QI 9**
AUDIO 5 **FATTORE GIOCO 9**

K-VOTO 925

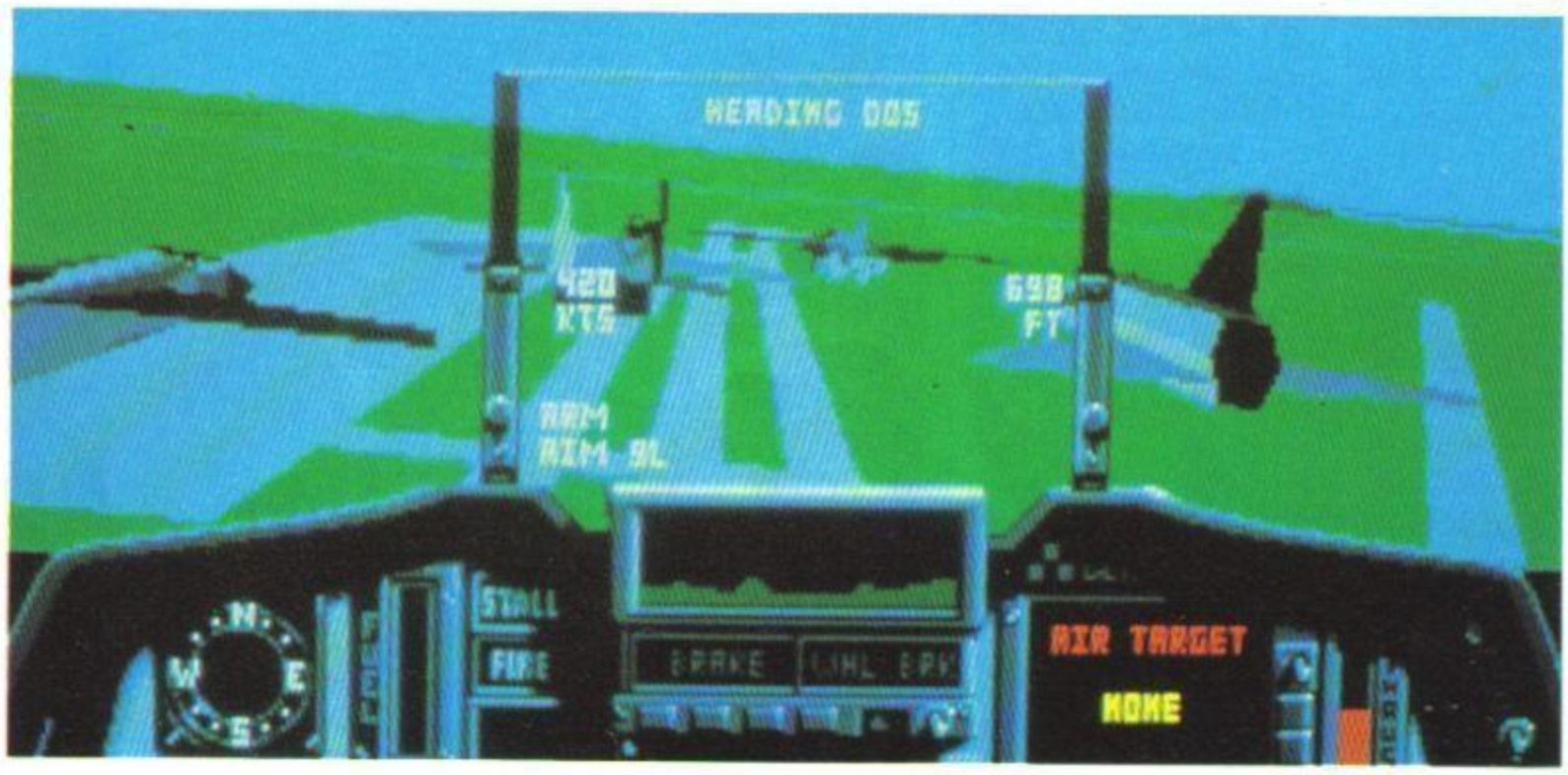
PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	IMMINENTE
AMIGA	L39000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L15000c • L15000d	IMMINENTE
AMSTRAD	L15000c • L15000d	DICEMBRE
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE
IBM PC	L39000d	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



Le missioni prestabilite vi terranno occupati per mesi, quelle che potrete farvi da voi, per anni. Nella lista di K dei giochi da comprare subito.



***Fighter Bomber* - un vero gioco più che una simulazione di volo.**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STORMLORD

Dove osano le aquile - Il Signore della Tempesta si fa dare uno "strappo" da Mael Ovin!

La HEWSON entra tempestosamente nel mondo dei 16-bit

NE è passata di acqua sotto i ponti dall'ultima volta che mi sono imbattuto in un gioco valido in quasi tutti i suoi aspetti. Molto spesso i programmatori di giochi trascorrono gran parte del loro tempo nella realizzazione di immagini grafiche ed effetti sonori di prima qualità e trascurano la parte più importante del prodotto: la giocabilità. Altre volte il gioco è gradevole e coinvolgente, ma gli aspetti secondari vengono considerati tali e quindi trascurati.

La prima impressione che ricevete da *Stormlord* è l'alta qualità della grafica. Una graziosa schermata iniziale vi conduce fino ad un oscuro e misterioso territorio bidimensionale ricco di creature superbamente animate. Quindi, quando le prime note della colonna sonora raggiungono le vostre orecchie, vi rendete conto di essere entrati in un'esperienza audio/visiva estremamente gratificante. Questo dovrebbe essere sufficiente a garantire che il gioco venderà discretamente bene, visto che molti recensori vengono facilmente impressionati da qualche schermata ben realizzata e un paio di musichette gradevoli. Ma i pregi di *Stormlord* non terminano affatto qui. Si tratta al contrario di un prodotto coinvolgente e di ottima giocabilità. Come prova dell'eccellenza del gioco, vi basti lo sforzo di volontà che ho dovuto fare per interrompere l'interminabile serie di partite e scrivere questa recensione. Troppo spesso, non vedo l'ora di andarmene dalla sala-prove e trovare al più presto un word processor libero su cui scrivere la recensione.

L'originale versione del gioco, programmata da Raffaele Cecco, era apparsa per la prima volta a maggio per 8-bit ed aveva ricevuto una buona accoglienza. È confortante vedere come, piuttosto che produrre mediocri conversioni per 16-bit e vivere di rendita sul successo dei programmi per 8-bit, la Hewson si sia presa la briga di assicurarsi che le maggiori opportunità offerte dalle macchine a 16-bit siano sfruttate in pieno. L'avventura riguarda il salvataggio del popolo delle fate imprigionato da una malvagia regina ed il tentativo di liberare il mondo da quest'ultima. Se questo vi sembra un po' puerile, non preoccupatevi. *Stormlord* ha la sua buona razione di scontri e pestaggi con mostri di vario genere, dedicata a chi apprezza particolarmente questo genere di cose. Il personaggio che controllate nel gioco è quello del titolo, il Signore delle Tempeste: un tipo dall'aspetto nordico con barba folta ed arruffata e mantello svolazzante. Premere rapidamente il botto-

La fata discinta evoca l'ululato di un lupo se le passate accanto.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L25000d	USCITO
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO

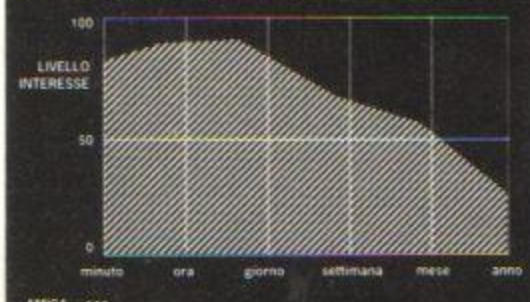
VERSIONE AMIGA

Grandi schermate grafiche, grande sonoro e grande giocabilità. È troppo facile non sfruttare al massimo l'Amiga nelle conversioni di programmi pensati per 8-bit, ma la Hewson si è preoccupata che la piena potenzialità dell'Amiga venisse impiegata in *Stormlord*, facendone un gioco completamente nuovo.

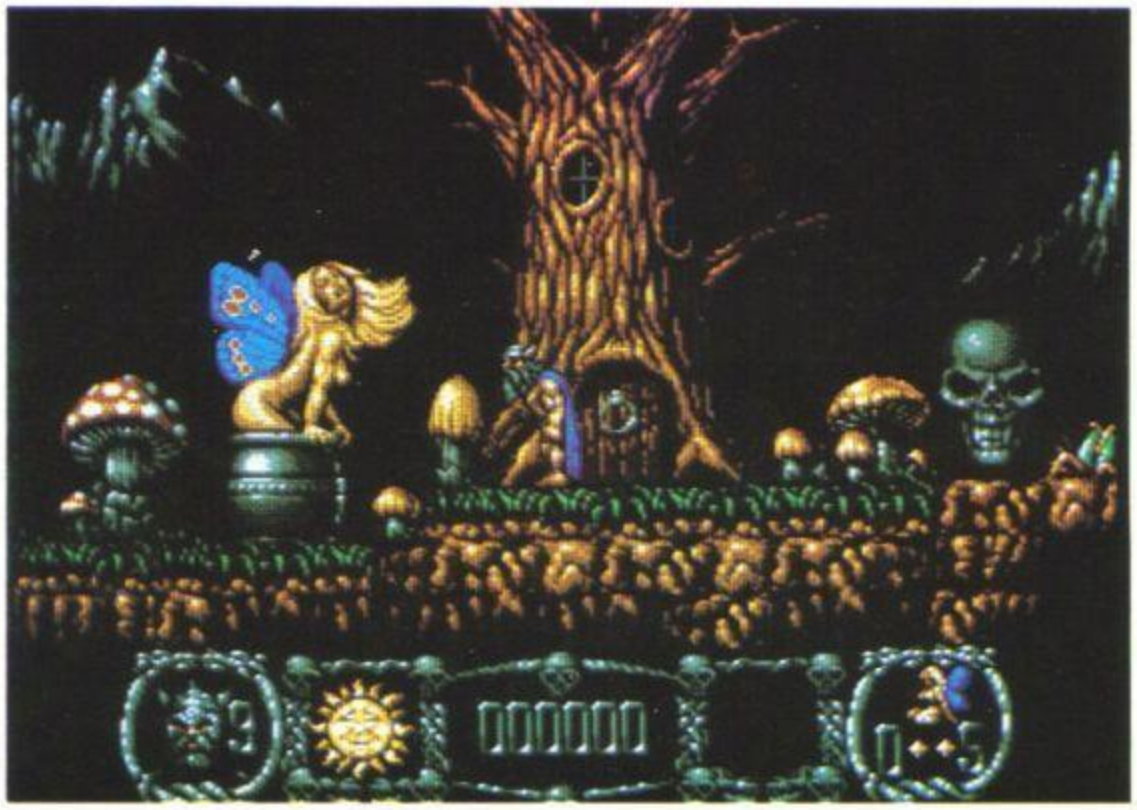
GRAFICA 8 **FATTORE QI** 6
AUDIO 8 **FATTORE GIOCO** 8

K-VOTO 860

CURVA INTERESSE PREVISTO



Un gioco molto bello, ma la sfida non durerà a lungo.

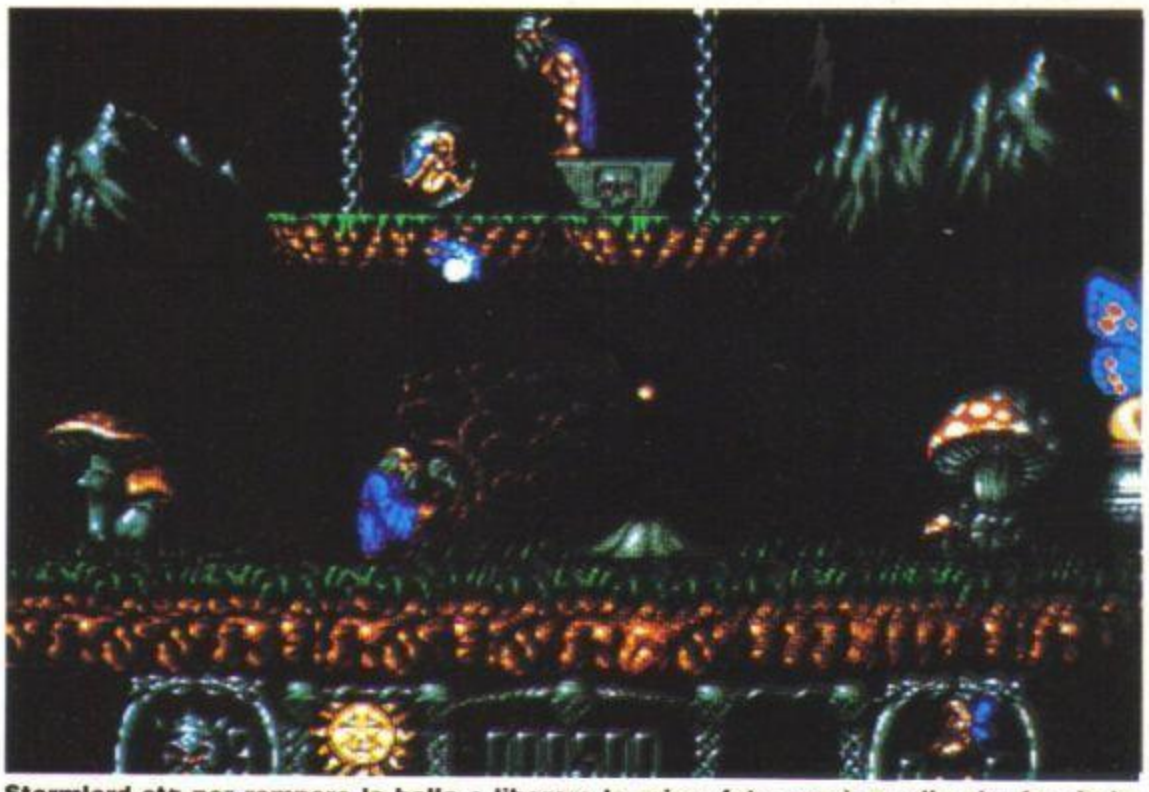


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ne di fuoco fa scagliare al nostro amico delle palle di fuoco, non molto potenti, a dire il vero, visto che alcune creature richiedono diversi colpi prima di essere distrutte. Tenere premuto il bottone di fuoco un po' più a lungo fa sì che lo *Stormlord* lanci delle spade, come il suo collega protagonista di *Ghosts 'n' Goblins*. Queste sono più efficaci, ma non possono essere usate altrettanto di frequente. Ciascuna fata è intrappolata in una bolla e per liberarla dovete toccarla. Sfortunatamente ci sono diversi pericoli da superare prima di raggiungere le prigioniere. Essi includono piattaforme che crollano, vermi giganti ed un vasto assortimento di altre creature letali. La maggior parte delle quali sono abbastanza facili da eliminare, sempre che vi troviate nel posto giusto al momento giusto.

Nonostante uno degli aspetti principali del gioco sia quello di fare a pezzettini i mostri dovete imparare a raccogliere i numerosi oggetti a vostra disposizione e non potete trasportarli tutti contemporaneamente). Dovete quindi scoprire attraverso tentativi ed errori quali oggetti vi sono utili nei diversi momenti del gioco. Questo inevitabilmente vi costerà alcune vite, ma una volta scoperto cosa vi conviene portare con voi diventa solo questione di abilità ed esercizio acquisire la tecnica ed il tempismo necessari. Una caratteristica molto gradita del gioco è il modo in cui potete spostarvi rapidamente in luoghi molto distanti. Conosciamo tutti bene le piattaforme di teletrasporto, ma qui c'è una vera novità: salite su uno dei blocchi di pietra sparsi un po' dappertutto ed un aquila gigante, Mael Ovin, planerà su di voi e vi trasporterà in un'altra zona dell'avventura. Il sistema non è certamente noioso e permette al giocatore di gustare la fluidità e la rapidità dello scorrimento orizzontale. Se riuscite a salvare tutte le fate prigioniere in un livello senza perdere tutte le vostre nove vite potrete giocare uno schermo intermedio. In questo schermo le fate vi svolazzano intorno e voi dovete tentare di baciarle per far sì che esse si innamorino di voi (wow!). Se riuscite a "centrare" una fata con un bacio, questa verserà una lacrima per voi. Raccogliete dieci lacrime prima di esaurire il tempo a disposizione o la scorta di baci e sarete gratificati da una vita extra. Questo non è così facile come sembra (chi ha già provato a baciare una fata capisce cosa intendo dire) dal momento che le fate si muovono rapidamente e le lacrime spesso si dissolvono prima che riusciate a raggiungerle. Tuttavia questo schermo è un piacevole interludio tra un livello e l'altro e ciò aggiunge interesse al gioco. La grafica è assolutamente brillante e non può essere criticata in alcun modo. La qualità dell'animazione e dello scorrimento deve essere vista per essere creduta. La colonna sonora è una delle migliori che abbia sentito ultimamente, ma se alla lunga vi dovesse stancare potete sostituirla con alcuni divertenti effetti sonori. Ci sono sei livelli da completare. Troverete i primi due livelli abbastanza facili, ma sospetto che quelli successivi potranno rivelarsi difficili al punto da essere frustranti. La Hewson ha certamente mantenuto la sua eccellente reputazione con questo titolo e tutto ciò che posso dire in conclusione è: compratelo, non ne resterete delusi!



Stormlord sta per rompere la bolla e liberare la prima fata, ma è meglio che faccia in fretta. Se il dardo di fuoco scagliato da quel mago lo colpisce sono dolori!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TINTIN ON THE MOON

La INFOGRAMES si fa crescere un piccolo ciuffo di capelli sulla fronte.

TINTIN è probabilmente il personaggio dei fumetti che, dopo Asterix, ha influenzato di più la mia adolescenza. E chi si potrebbe dimenticare l'epica avventura narrata in Destinazione Luna e La Conquista della luna? Che vita avventurosa quella di Tintin e dei suoi compagni: il capitano Haddock, il professore Calculus, e Snowy, il suo adorabile cagnolino.

Adesso l'avventura spaziale, che fra le mie letture da ragazzo ha rivestito la stessa importanza del Signore degli Anelli, è anche un computer-gioco. Finalmente anche noi potremo viaggiare nello spazio a bordo di una delle più grosse scoperte tecnologiche dell'uomo, il razzo, e atterrare dove nessun uomo ha mai messo piede prima d'ora! Si, su quel misterioso ammasso di rocce che durante la notte ci sovrasta minaccioso, la Luna.

Ma preparatevi a finire nei guai. Il vile colonnello Boris si è introdotto clandestinamente a bordo del razzo con l'intenzione di sabotare la missione. Durante il viaggio sistemerà delle bombe per far esplodere alcune parti vitali della nave, darà fuoco ad altre componenti, e cercherà al tempo stesso di sbarazzarsi di voi con la sua pistola laser e di legare i vostri compagni.

Prima che tutto ciò accada, dovrete tuttavia viaggiare nello spazio per un po'. Mentre volate nel cielo stellato, visto in soggettiva, vi vengono addosso a tutta velocità oggetti diversi. Fra questi oggetti, dovete cercare di evitare i grossi asteroidi, ma badate bene di non lasciarvi sfuggire gli altri. I grossi gangli gialli d'energia servono infatti ad aumentare il vostro livello di energia, mentre per completare una delle quattro sezioni di volo dovete raccogliere otto baccelli rossi. Quando terminate una sezione di volo, passate in "modo Tintin".

A questo punto, il gioco diventa un'avventura arcade multi-schermo vista di lato. Sulla parte a sinistra dello schermo compare una banda con delle

VERSIONE AMIGA

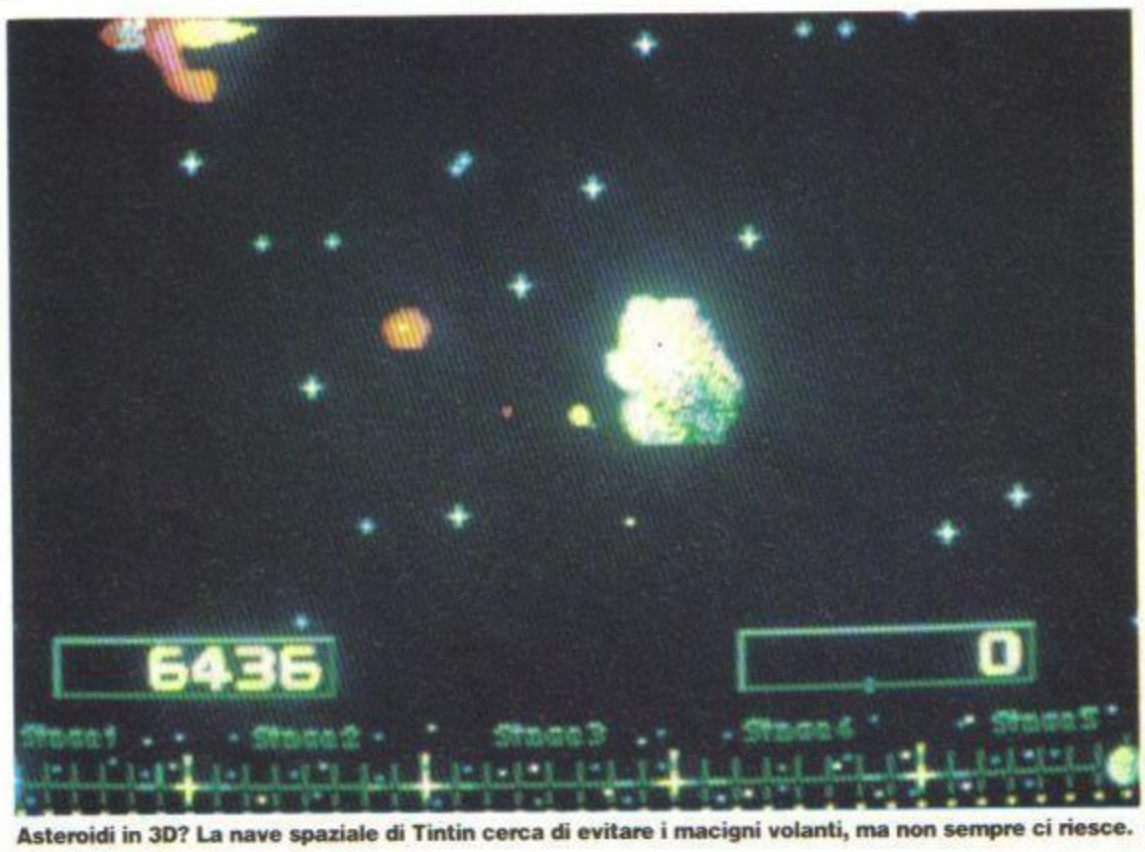
La grafica stilizzata in modo stupendo e l'evocativa colonna sonora mascherano a malapena le forti carenze strutturali del gioco. Non è quello che avrebbe potuto essere.

GRAFICA 8 FATTORE QI 4
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 3
K-VOTO 675

VERSIONE ST

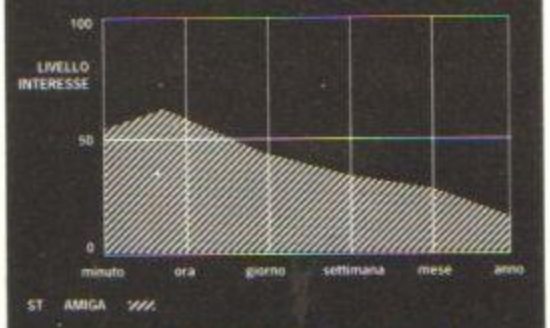
La grafica e il sonoro sono praticamente identici alla versione Amiga. Purtroppo, lo è anche la scarsa giocabilità.

GRAFICA 8 FATTORE QI 4
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 3
K-VOTO 675



Asteroidi in 3D? La nave spaziale di Tintin cerca di evitare i macigni volanti, ma non sempre ci riesce.

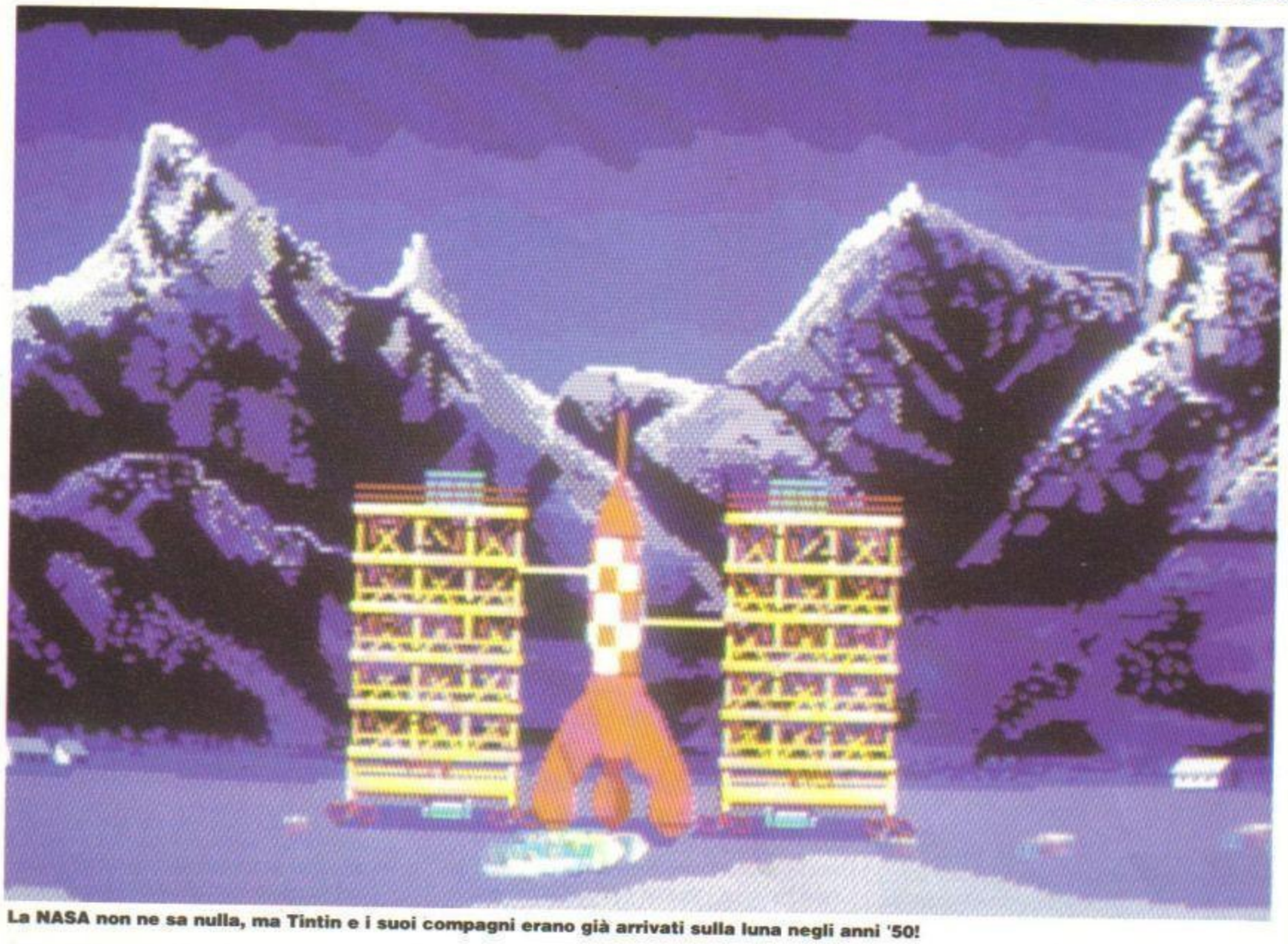
CURVA INTERESSE PREVISTO



L'interesse iniziale dato dalla grafica cade subito per la mancanza di giocabilità.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La NASA non ne sa nulla, ma Tintin e i suoi compagni erano già arrivati sulla luna negli anni '50!

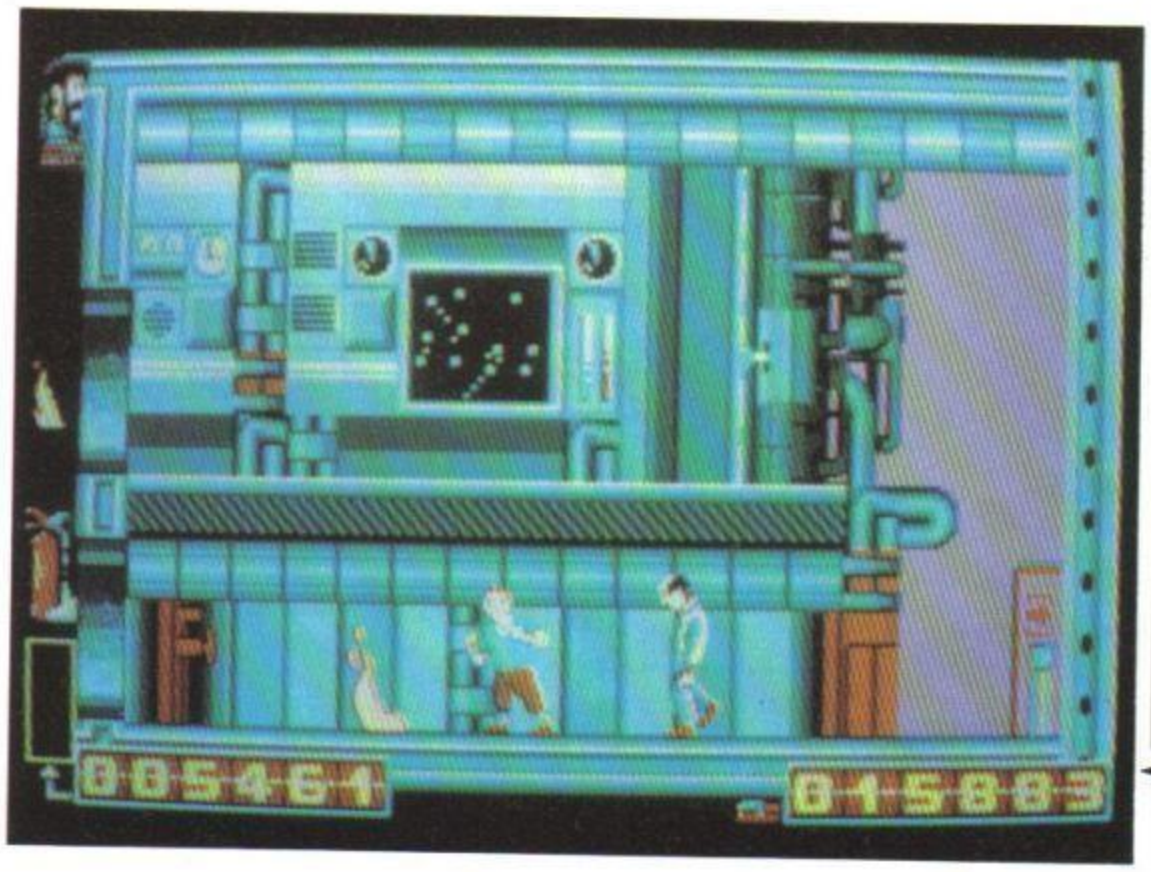
PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L39000d	USCITO
SPEC 128	L19000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L19000c	IMMINENTE
C64/128	L19000c • L29000d	USCITO
IBM PC	L39000d	IMMINENTE

spie luminose: inizialmente saranno accese soltanto un paio, ma in seguito si accenderanno anche le altre. In questa sezione, infatti, Tintin ha il compito di spegnere tutte le spie che si illuminano. Due di esse mostrano l'immagine dei vostri compagni. Quando se ne accende una, significa che in quella parte dell'astronave il vostro amico è stato catturato da Boris e voi dovete liberarlo. Per slegare i vostri amici basta che li tocchiate. Alcune spie segnalano invece gli incendi appiccati a bordo del razzo. Anche queste tendono a illuminarsi molto spesso, e ogni volta dovete trovare un'estintore e spegnere l'incendio. Le ultime spie a lampeggiare sono quelle delle bombe. Questo è il vostro compito principale: trovare la bomba, ovunque essa sia, e disinnescarla. Per far ciò, ancora una volta, basta che la tocchiate. Una volta spente tutte le spie, dovete catturare il malvagio Boris saltandogli addosso o colpendolo con l'estintore. Fatto ciò, ritornate a volare ancora per un po'. Il gioco è tutto qui, a parte una breve sezione finale, durante la quale dovete far atterrare il razzo sulla luna. Un po' poco, non vi pare?

Questo è il vero problema. La brillante grafica infatti riesce a ricreare l'atmosfera del fumetto originale con un perfetto uso del colore e degli sprite ad alta risoluzione, benché l'animazione lasci un po' a desiderare. Anche il suono è grandioso: gli effetti FX abbondano e i latrati di Snowy sono eccezionali.

La giocabilità è pessima. Durante la sezione di volo è praticamente impossibile capire dove stanno andando a finire gli asteroidi o gli altri oggetti, senza parlare degli sforzi incredibilmente ardui che bisogna fare per prenderli o per evitarli. Nella sezione successiva Tintin cammina a passi talmente lunghi e spediti che non è facile controllarlo bene. Inoltre, mentre cercate un'estintore per spegnere un incendio, Boris inizia ad appiccare il fuoco in molte altre parti dell'astronave. Boris, poi, è di per sé stesso un problema troppo difficile da sormontare. Non potete fargli del male, mentre lui può spararvi, saltarvi addosso, e... insomma fare tutto quello che gli pare e piace.

I designer avevano un sacco di materiale su cui lavorare. Tintin poteva essere un gioco grandioso, invece si tratta soltanto di un'altra occasione sprecata.



Dio mio! Hanno appiccato un'incendio a bordo, e Tintin si è dimenticato di prendere l'estintore.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La palla è accerchiata da alcuni dei numerosi pericoli che troverete in *Rock 'n' Roll*, l'ultimo gioco della Rainbow Arts.

ROCK 'N' ROLL

ATTENZIONE! Se ci tenete a dormire non comprate questo gioco! Liberissimi di ignorare il mio consiglio, ma non venite a prendervela con me quando, alle tre di notte, vi ritroverete rannicchiati su una sedia a fissare lo schermo del computer con gli occhi pieni di sonno, mentre smanettate freneticamente il mouse...ho reso l'idea? Bene, perché è proprio quello che vi capiterà.

Vi assicuro che era un sacco di tempo che non mi capitava fra le mani un gioco più avvincente di *Rock 'n' Roll*. Anche se contiene elementi già visti in molti altri giochi, riesce a combinarli insieme cosi bene da creare un'atmosfera tutta sua - che vi affascinerà fin dall'inizio.

In *Rock 'n' Roll* il giocatore deve controllare una pallina attraverso 32 livelli sparsi per 7 continenti. Ogni continente ha caratteristiche e peculiarità proprie. Se vi ricordate *Marble Madness* avrete un'idea di come funziona il gioco.

La pallina si comanda col mouse. La velocità e l'inerzia della palla dipendono dalla velocità con cui smanettate il mouse, mentre la direzione, logicamente, corrisponde all'orientamento del mouse. Il sistema è molto pratico e, a condizione che il mouse sia pulito e funzioni bene, usando questo metodo di controllo troverete *Rock 'n' Roll* estremamente giocabile. Non credo che con un joystick sarebbe la stessa cosa - ma per verificarlo bisogna aspettare l'uscita delle versioni per i computer senza mouse. Per completare ciascun livello c'è un solo modo, e dovrete fare parecchi tentativi prima di riuscire a scoprirlo. Il gioco infatti non consiste semplicemente nel far rotolare una pallina su di una superficie bidimensionale, ma anche nell'affrontare diversi ostacoli, come calamite che attraggono la pallina, ventilatori che la fan volar via, frecce che la fanno rotolare in una determinata direzione, e via dicendo. Oltre a impedire il vostro avanzamento o, comunque, a darvi delle noie, molti oggetti esauriscono la vostra energia, e se ne perdete troppa la vostra pallina si sgonfierà miserevolmente.

Riuscirà la RAINBOW ARTS a scalare la classifica?

Un'altro modo di perdere la pallina - lo imparerete subito a vostre spese - è quello di andare a finire a bagno! Il gioco infatti si svolge su una piattaforma situata sopra un mare azzurro, che vedrete scorrere sotto di voi in perfetto parallasse attraverso delle occasionali aperture sul terreno di gioco. Andare a finire in una di queste buche equivale ad un tuffo mortale, a meno che non possediate uno o più paracadute. Apriteli prima di toccare il fondo e la vostra pallina potrà continuare il suo giro.

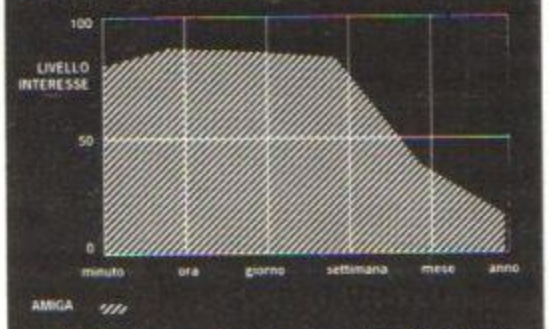
I paracadute sono uno dei tanti oggetti utili che potrete raccogliere durante il gioco e alcuni sono indispensabili per completare i livelli. Oltre ai suddetti paracadute, troverete un'armatura per la vostra pallina, chiavi colorate per accedere alle porte colorate in modo appropriato, bombe, ecc. L'utilità di quasi tutti gli oggetti è implicita di per sé stessa, ma scoprire il momento ed il luogo in cui è più opportuno utilizzarli richiede ugualmente una buona dose di riflessione.

Niente comunque è gratuito. Ciascun oggetto può essere raccolto solo se avete i soldi per pagarlo. Il denaro si trova in tutti i livelli sotto forma di monete di valore diverso. Raccogliendo le gemme colorate invece venite ricompensati da un numero di punti bonus, che varia a seconda del colore della gemma.

Come potete vedere, *Rock 'n' Roll* non presenta delle idee incredibilmente rivoluzionarie e forse ha pochi elementi innovativi per garantire un divertimento di lunga durata agli esperti in giochi di questo genere. La colonna sonora, inoltre, va bene per un po', ma alla lunga risulta piuttosto ripetitiva - anche se c'è sempre la possibilità di eliminarla. Questi due fattori purtroppo sono stati gli unici a impedire che *Rock 'n' Roll* diventasse un gioco da 900 e oltre, perché sotto tutti gli altri aspetti è perfetto.

Alcune sequenze grafiche sono davvero interessanti. Notevole, ad esempio, il modo in cui la palla scivola sulle lastre di ghiaccio o viene vista in panoramica quando passa dentro le tubature. Ma queste sono soltanto le ciliegine di una torta talmente buona, che mi azzarderei a definire come il miglior gioco del tipo "controlla la palla" uscito finora. Se questo genere non vi è ancora venuto a noia (o se perdere delle ore di sonno non vi preoccupa), vi suggerisco di uscire di casa e di andare subito a comprarlo.

CURVA INTERESSE PREVISTO



L'iniziale buona impressione lascia il passo ad una grossa delusione

VERSIONE AMIGA

Pur non sfruttando appieno le capacità della macchina, la grafica è notevole. Lo scorrimento scorre via liscio come l'olio e anche se il suono è un po' ripetitivo, eliminarlo è piuttosto semplice. Si tratta di uno di quei giochi che in pochissimo tempo ridurrà i possessori dell'Amiga ad andare in giro con gli occhi assonnati e ad arrivare tardi a scuola o in ufficio. Non vi sembra un'ottima ragione per comprarlo?

GRAFICA 8 FATTORE QI 7
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 9
K-VOTO 875

PIANO DELLE USCITE

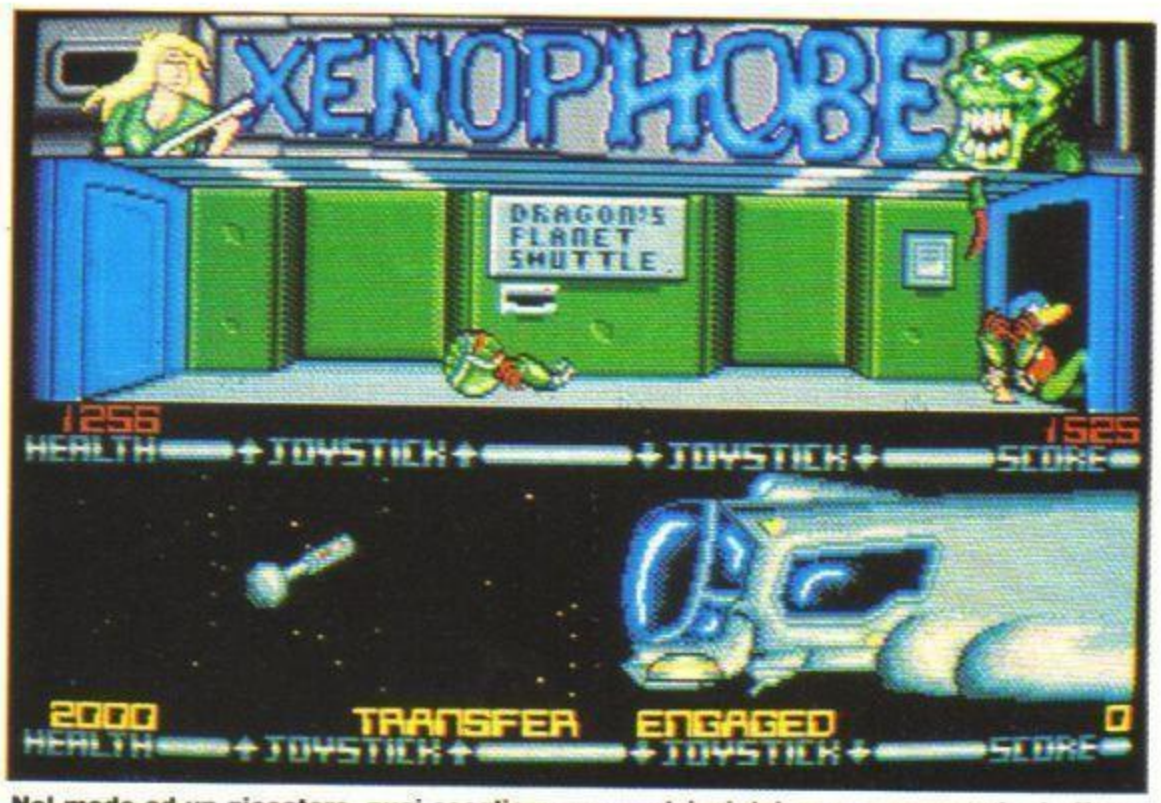
ATARI ST	L29000d	IMMINENTE
AMIGA	L29000d	USCITO
IBM PC	prezzo nc	in preparazione
AMSTRAD	L15000c	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

XENOPHOBE

La MICROPROSE uccide tutti gli alieni



Nel modo ad un giocatore, puoi scegliere uno qualsiasi dei nove personaggi ed affrontare da solo la forza dei malvagi Xenos. Come vedete, l'area di gioco non è grande.

UNO xenofobo, giusto nel caso che non lo sappiate, è qualcuno che odia gli stranieri; in questo caso è qualcuno che diventa nervoso ogni volta che incontra un alieno. E chi non lo sarebbe? "Prima spara e poi parla" è un motto che ha protetto più di un cadetto spaziale in esplorazione.

Xenophobe è anche un coin-op della Bally Midway con lo stesso nome abbastanza mediocre. Ha ormai un paio d'anni e nel periodo del suo massimo splendore aveva un suo ristretto seguito. Parla di una Terra futura in guerra con sè stessa fino al giorno in cui ondate di mostri dagli occhi d'insetto (conosciuti col nome di Xenos, e come se no?) si infiltrano nel Sistema Solare. Un cinico mercenario spaziale chiamato Schickn viene mandato ad investigare nella Stazione Spaziale Zero-Uno-Cinque, ora occupata da creature di un altro mondo.

Fondamentalmente, questo è un gioco per uno o due giocatori, nel quale dovete scegliere uno dei nove membri di un equipaggio e materializzarvi su di una stazione spaziale di vostra scelta, pronti per prendere a calci qualche ridicolo mostro con gli occhi da insetto. In quanto a ciò, vi sono abbastanza mostri da non annoiarvi - pericolosi baccelli, graziosi critter e tentacoli strangolatori - anche se in pratica non vi sono differenze significative.

Inoltre, si possono raccogliere numerose armi, compresa una graziosa ed utile pistola laser (quella che dà più soddisfazione), bombe, una pistola-raggio e - il preferito dei Trekkie - un phaser. Se abbandonate l'arma, un droide ne farà cadere un'altra, ma nel frattempo potrete darvi da fare a suon di cazzotti.

Tre possono essere gli esiti di questi scontri con gli alieni. Se lasciate che i cattivoni si impadroniscano della base, questa si autodistruggerà dopo che avrete fatto ritorno all'astronave madre. In alternativa potete ordinare una " distruzione rapida " per non farla finire nelle mani degli degli Xenos. Ed infine, ripulite la base dagli ALF (una percentuale degli alieni rimasti viene di quando in quando mostrata sulle parete dietro di voi) e potete passare alla successiva. Ciò comporta un ulteriore caricamento che può essere penoso per chi desidera tornare subito all'azione.

Vi sono parecchie cose sbagliate in *Xenophobe*, non ultimo il sistema di multiload. Già nella versione su disco bisogna ricaricare il gioco per resettare le opzioni (numero di giocatori, musica/effetti sonori, livello di partenza), quindi c'è poco da sperare nella versione su cassetta. Anche sul modo ad un giocatore c'è qualcosa da dire - ci si muove in circa un terzo dello schermo, mentre la parola "Xenophobe" rimbalza e lampeggia fastidiosamente sotto di voi.

La cosa peggiore, comunque, è la monotonia. Passare da una stanza all'altra (peraltro simili) sparando agli alieni, raccogliendo ferraglia abbandonata e sparando ad altri alieni ancora, alla fine stanca, dato che c'è poca differenza tra un livello e l'altro. Comunque, prima che ne pensiate troppo male, bisogna dire una cosa in suo favore: la cassetta musicale acclusa gratuitamente nella confezione è eccellente - una delle migliori che possiate trovare in giro. Se solo si potesse dire la stessa cosa del gioco...

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L59000d	USCITO
AMIGA	L59000d	USCITO
SPECTRUM	L29000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L29000c	IMMINENTE
C64/128	L29000c • L39000d	USCITO
IBM PC	L59000d	IMMINENTE

VERSIONE C64

La grafica ed il sonoro non riescono a compensare la noia di un caricamento lento e la monotonia della giocabilità .15000 lire sono troppe per una brillante colonna sonora su cassetta ed anche se siete stati un fan del coin-op fate attenzione!

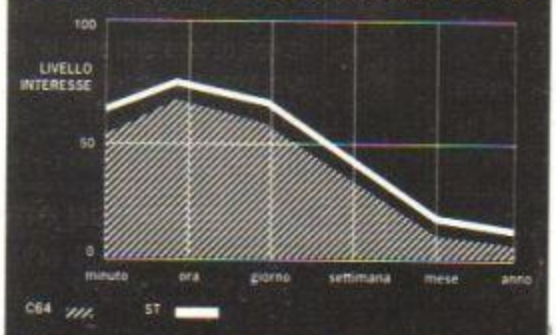
GRAFICA 5 FATTORE QI 6
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 3
K-VOTO 492

VERSIONE ST

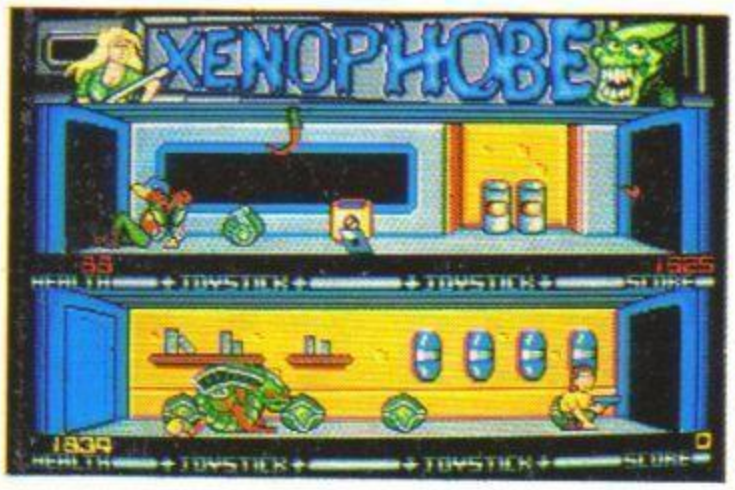
Migliori prestazioni rispetto alla versione per C64. La grafica ed il sonoro sono entrambi buoni, sebbene l'ST non venga poi sfruttato al meglio in nessuno dei due settori. La giocabilità, però, resta un problema.

GRAFICA 6 FATTORE QI 6
AUDIO 6 FATTORE GIOCO 3
K-VOTO 585

CURVA INTERESSE PREVISTO



Una volta che avete capito casa fare, vi divertirà per un po', ma anche in due giocatori diventa facilmente noioso.



Uniti si vince. Due sterminatori di alieni è meglio di uno: si fanno fuori più facilmente. Se avete un amico (tutti hanno un amico da qualche parte), questo è di gran lunga il modo migliore per giocare a *Xenophobe*.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DAY OF THE VIPER

La ACCOLADE cerca di rivitalizzare i giochi di labirinto in 3D

NEI lontani giorni del buon vecchio ZX81, quando l'industria dei computer-giochi era ancora in fasce, un programmatore di software di nome Malcolm Evans scrisse il miglior gioco mai prodotto per quella macchina: si chiamava *3D Monster Maze*. Era ambientato in un enorme labirinto, in cui c'eravate voi e un Tyrannosaurus Rex piuttosto affamato.

Nonostante la grafica primitiva di quel computer e l'azione di gioco piuttosto limitata, il gioco riusciva a produrre un'atmosfera superba, che ti faceva venir voglia di giocarlo e rigiocarlo.

Oggi, a distanza di otto anni, su una macchina mille volte più sofisticata dello ZX81, la Accolade ha prodotto un altro gioco di labirinto in 3D. Sebbene il prodotto della Accolade sia più colorato, più complesso, più grande, più vario e più veloce, fondamentalmente l'azione di gioco ha lo stesso fascino; e gli stessi difetti.

Day of the Viper si incentra su un individuo piuttosto importante, conosciuto come GAR (Razza Androide Genetica). GAR fu creato come prototipo artificiale di uomo destinato a svolgere tutti i lavori più vili e noiosi rifiutati da chiunque altro, senza lamentarsi mai. All'inizio GAR fu un enorme successo, ma ben presto cominciò a subire una fusione neurosintetica, l'equivalente robotico di una brutta emicrania. Questo suscitò in lui rancore verso i suoi creatori, così decise di rendergli pariglia, generando un inarrestabile esercito di robot.

Ora GAR e i suoi scagnozzi metallici, dal curioso nome di GAR-goyles, hanno assunto il controllo della Base delle Forze di Difesa della Lega Solare (praticamente come se il Colonnello Gheddafi avesse preso il controllo del Pentagono!).

Ovviamente, bisogna intervenire. La Lega Solare si rende conto, nella maniera tipica di tutti i governi, che la propria flotta spaziale non è in grado di liberare la galassia da questa specie di mostro di Frankenstein, e così si mette a cercare una soluzione alternativa.

Fortunatamente per l'umanità, una risposta c'è: il Progetto Nexus. Questo prevede la creazione dei Vipers, potenti androidi di attacco, telecomandati da operatori umani altamente addestrati.

Il vostro compito è quello di comandare a distanza un'unità Viper con lo scopo di farla in-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

filtrare nella base e riattivare il computer di difesa. Questo è l'unico modo per distruggere GAR e i suoi scagnozzi e impedirgli così di distruggere l'umanità.

Il display della navicella Viper è costituito da due monitor e da una serie di icone. Il monitor di destra è il più importante perché riporta una veduta frontale in 3D del labirinto, nonché il puntatore per manipolare gli oggetti e i congegni di mira (quando i vostri sistemi offensivi sono attivati). Il monitor di sinistra consente di spostarsi fra vari altri display.

Il display più utile è un plotter che traccia una mappa man mano che esplorate la base. Una funzione molto gradita in un gioco di labirinto! Ci sono altri sistemi di navigazione, come le coordinate del piano (registrabili nei punti strategici per un riferimento successivo) e un indicatore di rotta. Tutti questi dispositivi sono essenziali perché i corridoi dei vari piani hanno tutti la stessa tonalità fosca; identici in quasi tutti gli aspetti.

Dovete poi saper manovrare anche altri dispositivi che vi assistono nella vostra ricerca. Ciascuno è attivato da un diverso componente sul vostro circuito stampato. Questi dispositivi possono venire distrutti se subite troppi danni, dopo di che sarete costretti a cercare quelli di ricambio per rimettere in funzione i dispositivi corrispondenti.

È dannoso, ad esempio, mettere un piede sopra una mina o incontrare i malvagi compagni di GAR. Questi esseri (?) infernali hanno la dannata abitudine di prendervi alle spalle e sparare prima ancora che riusciate a girarvi. Anche liberarvene può rivelarsi impresa ardua perché la maggioranza di loro, per essere distrutti, deve essere colpita in punti precisi.

Per poter entrare in una qualsiasi stanza di un livello, dovete trovare le relative tessere di accesso. Queste presentano codici di identificazione a colori (come in tutte le tessere del ventiquattresimo secolo che si rispettino). Molte stanze sono vuote, mentre altre hanno scopi specifici: ci sono camere di riparazione, di comunicazione, di alimentazione, di sicurezza e così via.

Tuttavia, prima di poter usare le strutture disponibili in una stanza, dovete possedere il dispositivo necessario per quella stanza. Ad esempio, può servirvi un modulo di comunicazione.

Questi dispositivi sono disseminati nell'intero complesso e possono essere raccolti e tenuti nelle vostre dieci unità di deposito in attesa di essere utilizzati. Nei corridoi potete trovare anche altri oggetti, fra cui restauratori di potenza e bacelli di riparazione dei danni.

Un aspetto ingegnoso e molto utile del gioco è l'uso del pulsante destro del mouse. Puntando su un qualsiasi oggetto e cliccando il pulsante, la finestra dei messaggi identifica l'oggetto. È una funzione molto comoda quando entrate in una stanza che sembra piena di oggetti interessanti, mentre la finestra dei messaggi vi informa che in realtà è libera o vuota. Provate solo a pensare ai minuti che altrimenti sprechereste nel cercare di manipolare le pareti e, in generale, le immagini grafiche degli sfondi.

Ogni piano richiede un po' di tempo per essere esplorato, quindi se pensate che ci sono cinque edifici di cinque piani ciascuno, capirete che non basterà una sera per finire il gioco. Questo non dispiacerebbe se l'esplorazione dei piani fosse un po' più interessante.

Per passare da un piano all'altro, si usano gli ascensori. Individuare la tromba dell'ascensore di ogni edificio non è un'impresa facile, quindi dovete esplorare attentamente almeno un piano di ogni edificio per poter procedere. Per spostarvi da un edificio all'altro, dovete poi localizzare la navicella, un'altro bel problema.

Benché *Day of the Viper* sia un tentativo coraggioso di rivitalizzare un'idea trita, purtroppo non aggiunge gran che al noioso processo di esplorazione dei labirinti per essere divertente. Una volta che avete girato per un po', cominciate a stufarvi di vedere nel vostro monitor sempre la solita veduta della Base. Neanche gli oggetti da raccogliere aggiungono molta verve.

Senza dubbio, i giocatori che perseverano nel gioco e riescono a procedere ai livelli successivi saranno adeguatamente ripagati da un'azione di gioco più interessante, ma nei primi livelli del gioco non c'è abbastanza varietà per mantenere vivo l'interesse. Il problema è che tutte le locazioni hanno un aspetto identico o simile, quindi una volta vistane una, le avete viste tutte.

Il gioco mi ricorda molto *Short Circuit I*, un altro gioco dalle buone potenzialità, guastato da una grafica ripetitiva e poco fantasiosa. Viper non vi entusiasmerà perché assomiglia troppo ai vecchi giochi di labirinto in 3D.

VERSIONE ATARI ST

La grafica e il sonoro del gioco sfruttano appena le capacità dell'ST e la struttura del gioco è da 8-bit. Detto questo, dobbiamo ammettere che il gioco può anche esserci se avete la pazienza di insistere. Decisamente mediocre!

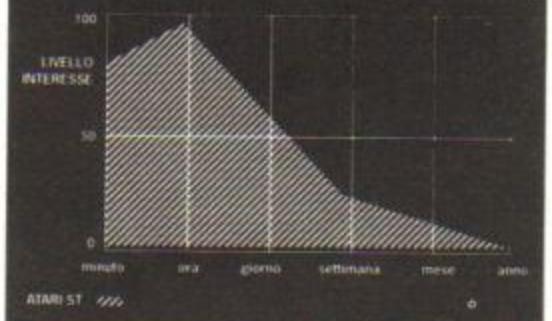
GRAFICA	6	FATTORE QI	7
AUDIO	6	FATTORE GIOCO	6

K-VOTO 625

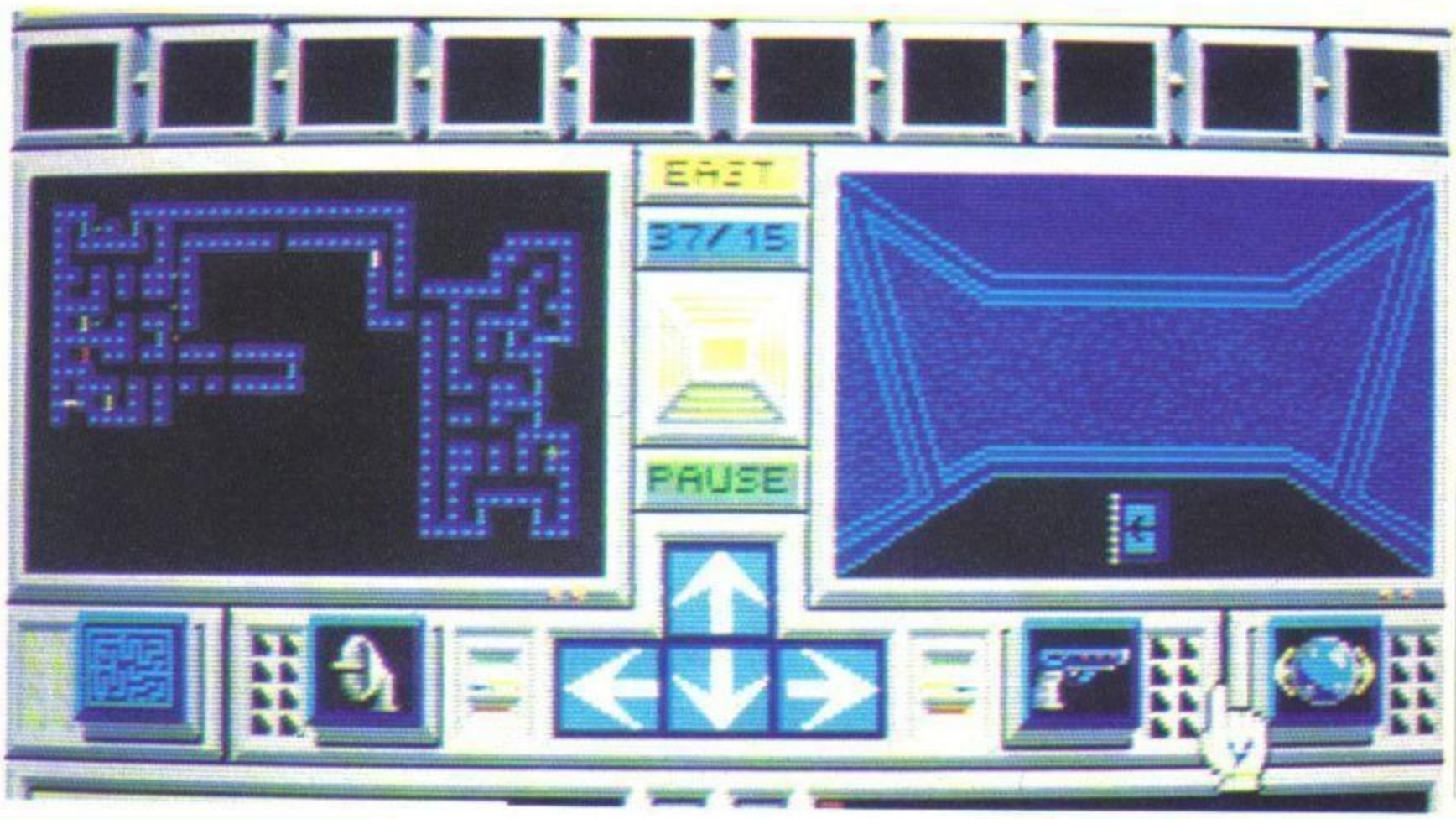
PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L40000d	USCITO
AMIGA	L40000d	IMMINENTE
SPECTRUM	L18000c	IMMINENTE

CURVE INTERESSE PREVISTO



Probabilmente migliora man mano che si procede, ma quanti riusciranno a resistere?



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NORTH & SOUTH

La strategia belga della INFOGRAMES

BASATO su una serie di fumetti belgi, intitolati Les Tuniques Blues, *North & South* è un'interpretazione della Guerra Civile americana. Il giocatore può scegliere se fare lo Yankee o il Confederato, e combattere durante uno dei quattro anni di durata della guerra su tre diversi livelli di difficoltà. Fin dall'inizio, comunque, vi renderete conto che non si tratta del solito wargame con il campo di battaglia suddiviso in esagoni o riquadri... L'animazione della sequenza introduttiva con il cavaliere fantasma che scorrazza in cielo suonando la carica e la possibilità di far emettere una "sonora risata" al fotografo che compare sullo schermo delle opzioni "solleticandogli" il sedere con il cursore fanno subito capire l'atmosfera generale del gioco. La Infogrames infatti è riuscita a convertire su computer questo fumetto cogliendone appieno l'humour originale, e l'ha implementato con una numerosissima serie di effetti sonori veramente comici.

Lo spostamento della truppa e la maggior parte delle decisioni strategiche vengono effettuate su una mappa a schermo unico, che rappresenta gli stati americani da cui dovete eliminare tutti i nemici. La vostra priorità è quella di occupare un numero di territori tali da permettervi di costituire una rete ferroviaria di rifornimento e, in seguito, di riempire le vostre casse in modo da poter acquisire nuove truppe. L'invasione di un territorio occupato dalle truppe nemiche equivale ad aprire le ostilità. Una breve sequenza animata mostra una delle due parti che spara un colpo ai soldati dell'altra, e la battaglia ha inizio.... Il giocatore può controllare alternativamente i fucilieri, i cavalleggeri armati di spade (con tanto di trombettiere) e i cannoni. Macigni, alberi, canyon, e fiumi costituiscono un'ostacolo per le truppe, ma potete utilizzarli anche a vostro vantaggio. Fra tutte le sequenze arcade di *North & South*, questa del combattimento è la più divertente - e, per fortuna, anche quella che si gioca di più. Meno interessante invece la sequenza a scorrimento orizzontale in cui espugnate un forte per invadere uno stato posto sotto la sovranità della bandiera nemica. La corsa verso il forte è accompagnata dal suono di "Yankee Doodle" e ogni nota corrisponde ai vostri passi. Ostacoli ed esplosivi da evitare, e i corpo a corpo con i soldati nemici sono cose all'ordine del giorno, ma c'è un limite di tempo reso dal boing-boing di uno stivale (voi) e dal tick-tock del cronometro. Il procedimento per assaltare un treno dopo aver occupato un territorio in cui il nemico dispone di una linea di rifornimento è più o meno analogo, solo che qui, a rischio della vostra vita, dovete saltare da un vagone all'altro per tentare di raggiungere la locomotiva.

Tutto sembra dunque molto spassoso - e in effetti lo è. O perlomeno lo è, finché le trovate comiche continuano a farvi divertire. Dopo diventa evidente che in *North & South* il gioco strategico non ha molto spazio - nemmeno se giocate una partita strategica (il computer gioca per voi le sequenze arcade). I tre livelli in cui affrontate gli avversari controllati dal computer rappresentano senz'altro una sfida, ma certamente non vi terranno incollati allo schermo a lungo. Incidenti (come gli indiani e i messicani che non gradiscono la presenza delle vostre truppe sui loro territori), tempeste (che impediscono lo spostamento dell'esercito per un mese) e navi che portano i rifornimenti alle forze in difficoltà, sono tutti aspetti del gioco molto validi, ma nessuno di essi pone rimedio alla mancanza di varietà e alla limitata struttura del gioco.

North & South è ricco di effetti grafici e sonori di ottima qualità ed è pervaso da un'atmosfera da fumetto, tanto che alcune scene del gioco appaiono suddivise in strisce di fotogrammi proprio come nei fumetti, ma proprio non si presta a una giocabilità longeva perché la varietà è troppo limitata.

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L39000d	USCITO
AMIGA	L38000d	IMMINENTE
IBM PC	in preparazione	

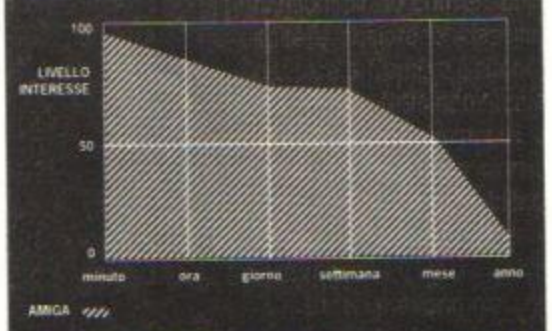
VERSIONE AMIGA

L'ottima presentazione produce un'adeguata atmosfera da fumetto per tutto il gioco. Grafica raffinata, e un sacco di effetti sonori e di jingle sono rispettivamente una gioia per gli occhi e per le orecchie, ma questo non basta a compensare la limitata giocabilità, che a malapena si salva nel modo a due giocatori.

GRAFICA	9	**FATTORE QI**	8
AUDIO	9	**FATTORE GIOCO**	8

K-VOTO 721

CURVA INTERESSE PREVISTO



La limitata area di gioco, riduce l'interesse a lungo termine di questo wargame peraltro ben rifinito e ricco di una comicità sinistra.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DAY OF THE PHARAOH

SUI primi computer da casa, i giochi di strategia e quelli gestionali erano molto frequenti, perché facili da scrivere e perché non necessitavano di grafica complessa e di buon sonoro. Di solito avevano nomi insulsi e senza fantasia, come Kingdom, Dictator o Millionaire, e consistevano nel prendere decisioni operative per mantenere o migliorare la propria posizione.

In una serie di turni, ciascuno dei quali poteva rappresentare un dato periodo di tempo, come un giorno, una settimana o un mese, egli doveva prendere un dato numero di decisioni sui diversi aspetti della propria posizione. Potevano essere decisioni economiche o lavorative, o anche politiche. Il successo nel gioco era stretta conseguenza della bontà di tali scelte.

Day of the Pharaoh è profondamente legato a quel genere di giochi. A differenza di quei semplici e facili giochi, però, offre molto di più.

In Egitto, le cose stanno andando a catafascio. Il vecchio faraone è morto, lasciandosi dietro un sacco di malvagi personaggi assetati di potere. Sono i seguaci del dio Seth, che ha ordinato loro di uccidere fino all'ultimo i discendenti del vecchio re, promettendo loro in cambio il trono.

Ovviamente, voi siete uno degli eredi legittimi che, da bambino, a differenza dei suoi meno fortunati congiunti, è stato salvato dall'annegare nel Nilo da Amon-Ra, il dio del sole. Venite allevato tra il popolo, senza conoscere la vostra origine finché, una notte, il dio Osiris (già, ci sono parecchie divinità nel gioco) vi appare in sogno donandovi dell'argento e una nave da carico. Il vostro compito è di fare soldi a sufficienza con il commercio per scalare la gerarchia sociale dell'antico Egitto e riuscire, infine, a riprendervi il trono.

Il tema essenziale del gioco è appunto il commercio. Per realizzare degli utili, dovete viaggiare su e giù per il Nilo, toccando diverse città. E qui hanno inizio diversi sotto-giochi. Una volta stabilita una destinazione, ecco apparire la prua della nave che fende le onde. Dovrete pilotarla attraverso le rocce che affiorano dall'acqua e che vi vengono incontro con una velocità impressionante. Se ne urtate troppe, perdete meta del carico e sono grane!

Dovete anche vedervela con i pirati fenici ("phenicians" invece di phoenicians: anche i programmatori possono sbagliare!). Appena avete fatto un po' di soldi, eccoli apparire come d'incanto. Per evitare di perdere tutto, bisogna scacciarli a colpi di remo, ma ci vuole pratica...

Dopo aver raccolto un bel po' di merci, potete dedicarvi a qualcosa che vi dia prestigio, come onorare un dio, o magari sposarvi, e per farlo, avrete bisogno di un bel po' di mercanzia. Verso la fine del gioco, potrete anche costruirvi un palazzo, anche se per farlo dovrete essere diventati proprio dei pezzi grossi.

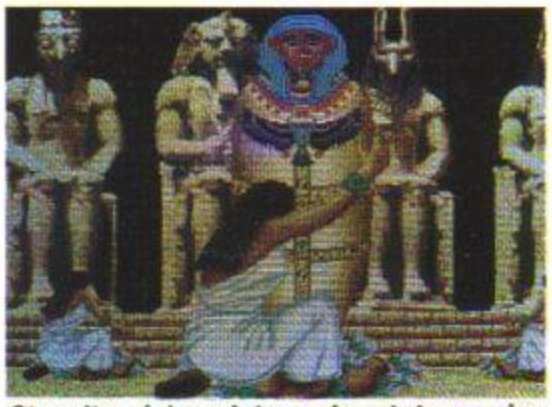
E se commerciare non arricchisce abbastanza in fretta per i vostri gusti, avete la possibilità di scommettere alle corse di cammelli. Attenzione, però, perché la posta è sempre molto alta: da quelle parti, nessuno scommette meno del carico di una nave.

Anche se gli affari vi vanno bene, non è tutto rose e fiori. Inevitabilmente, vi troverete in mezzo a una qualche guerra. Per non essere sopraffatti, dovrete possedere un bel po' di carri da guerra. Anche qui si passa ad un sotto-gioco, nel quale controllate un auriga e un arciere, e dovrete uccidere quanti più nemici possibile senza essere a vostra volta colpiti. Come nella sezione con i pirati fenici, anche qui ci vuole pratica.

Day of the Pharaoh è un'insolita unione di semplici sequenze arcade, legate insieme da un più impegnativo gioco di strategia. Dal punto di vista della grafica, il tutto è al solito eccellente livello al quale ci ha abituati la Rainbow Arts. I menu e i messaggi sembrano rotoli di papiro autentico. Il sonoro è limitato ad alcuni effetti particolari, ma dove è presente, è piuttosto buono.

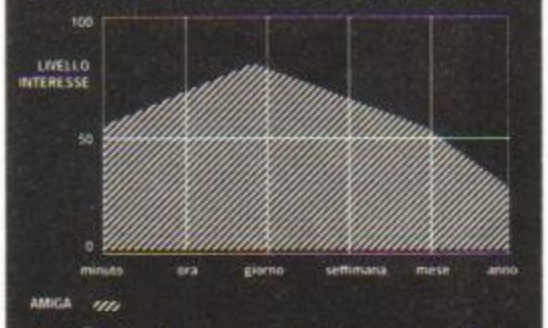
Una caratteristica molto gradevole è che si può passare liberamente dal mouse, alla tastiera e al joystick in qualsiasi momento del gioco. Utilissimo, perché si può usare il mouse per selezionare i menu e il joystick per le sequenze di azione. La Rainbow Arts ha, ovviamente, fatto tutto il possibile per rendere *Day of the Pharaoh* il più interessante possibile, senza rinunciare a nessuna delle caratteristiche migliori dei vecchi giochi, ma l'insieme non è riuscito bene. I singoli elementi sono tutti ottimi, però il tutto non ci sembra tale da interessare a lungo.

Un viaggetto sul Nilo, grazie alla RAINBOW ARTS.



Stavolta vi è andata male; state per incontrare Seth in persona.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Vi ci vorrà almeno un giorno per capire il gioco. Ma dubitiamo che dopo un paio di mesi avrete ancora voglia di giocarlo.

VERSIONE AMIGA

Day of the Pharaoh ha un ottimo aspetto sull'Amiga, anche se è evidente che non sfrutta a fondo la macchina. Non ci sorprenderebbe se, sull'ST, risultasse identico. Se siete dei fanatici degli sparatutto, questo, sicuramente, non è un gioco per voi. Se, ogni tanto, invece, vi piace usare il cervello, potreste anche darci un'occhiata.

GRAFICA	7	FATTORE QI	7
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	5

K-VOTO 625

PIANO DELLE USCITE

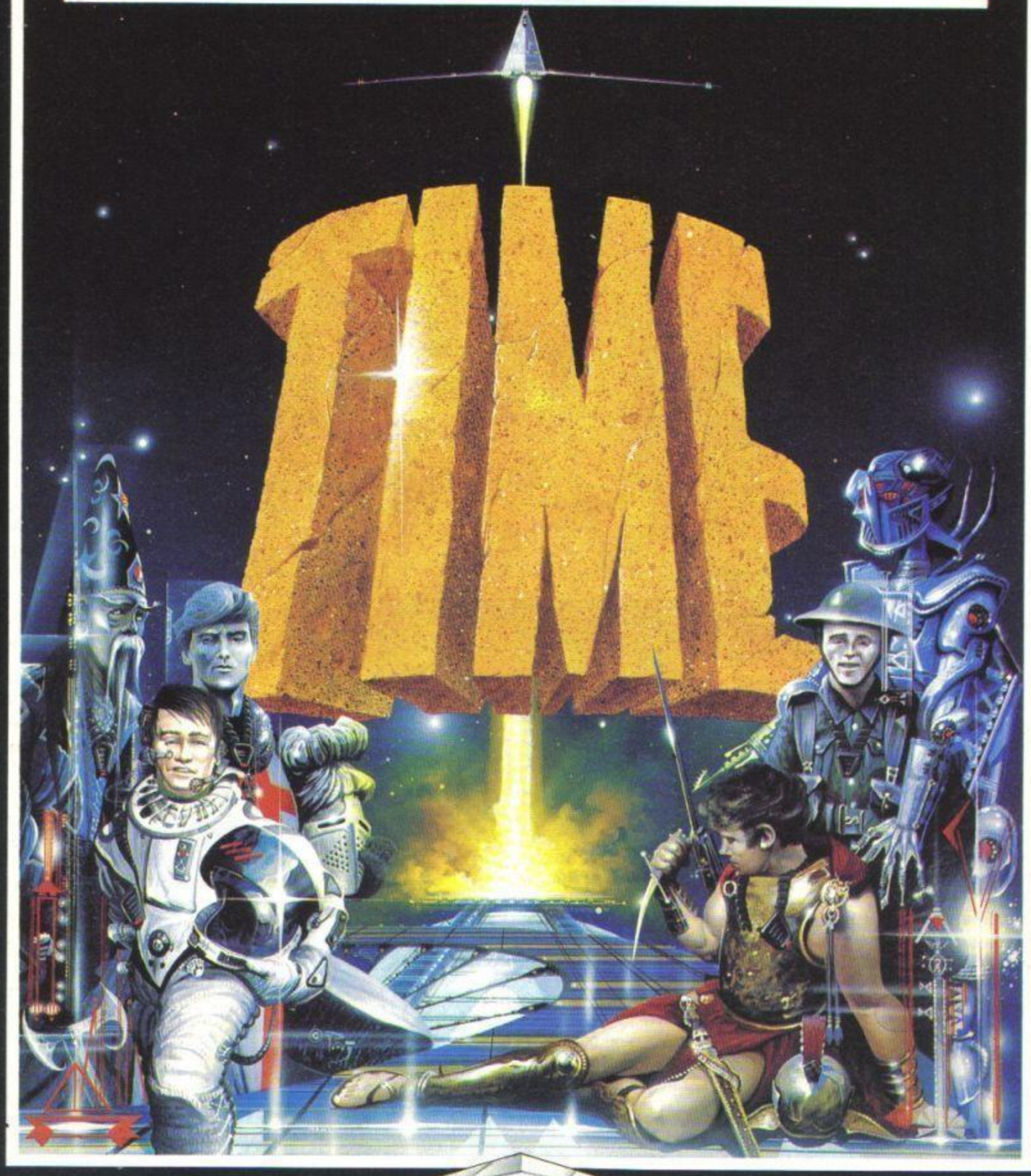
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPEC 128	L15000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L15000c	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L15000d	IMMINENTE
IBM PC	prezzo nc	IMMINENTE

http://www.oldgamesitalia.net/

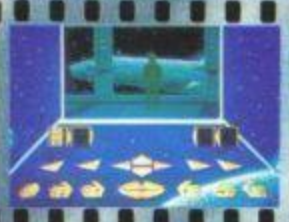
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPAZIO, MAGIA e MISTERO. L'epico viaggio attraverso...



EMPIRE



TIME significa esplorare, viaggiare nel passato, affrontare i campi di battaglia in Crimea, fuggire dai leoni del Circo MAXIMUS e rintracciare l'Amuleto di Merlino.
TIME è un viaggio che dura una vita!

LEADER DISTRIBUZIONE

Disponibile per:

AMIGA Lit. 49.000 - ATARI ST Lit. 49.000

LEADER DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA GUIDA PER I MANIACI DELLE SGOMMATE A 16-BIT

Lo stridio delle ruote, il sudore che cola sulle sopracciglia, l'urlo della folla... Può una simulazione di guida farvi provare queste sensazioni? Può farvi provare altro ancora? K digrigna i denti e presenta la guida per gli amanti della velocità a 16-bit...

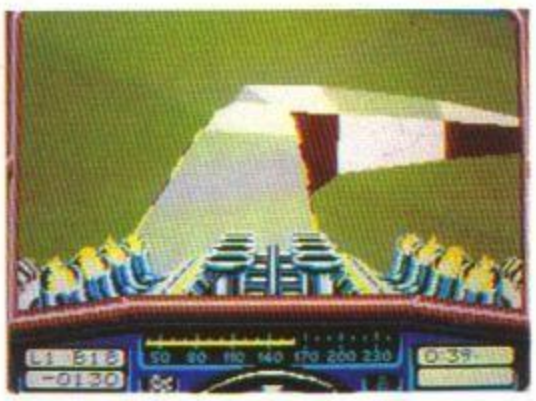
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I giochi di guida sono da sempre tra i preferiti: fin dai giorni in cui l'Atari diede all'uomo della strada la possibilità di realizzare le sue fantasie da bambino con *Pole Position*. Da allora si sono fatti dei passi avanti e, in confronto agli attuali titoli arcade (per esempio *Powerdrift*), *Pole Position* è ormai una sorta di pezzo da museo. Nondimeno, questo gioco rimane il pioniere che ha aperto la strada a una delle più popolari forme di divertimento elettronico. I suoi pronipoti sono così numerosi che sceglierne uno può risultare un'impresa piuttosto ardua.

Questo mese, inoltre, *Vette*, *Continental Circus* e *Powerdrift* vanno ad aumentare la famiglia delle corse automobilistiche su computer. Ma prima di precipitarvi a consultare il sommario per vedere a quale pagina si trovano le recensioni complete dei nuovi concorrenti, date un'occhiata a questo speciale: chissà che non vi capiti di trovare il gioco di guida adatto a voi, anche fra qualche titolo di "seconda mano"...

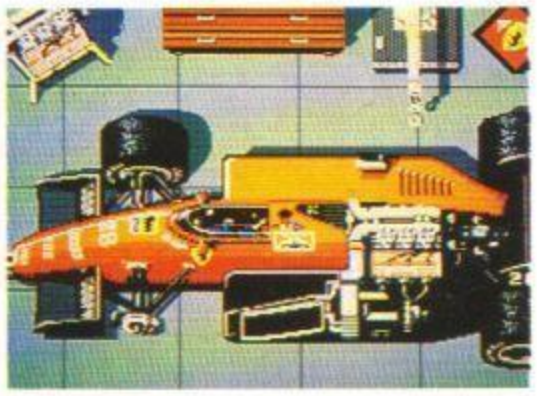


Stunt Car Racer
Microprose

Dopo un brillante giro di qualificazione, *Stunt Car* conquista la pole position sulla griglia di partenza e, al tempo stesso, s'inserisce negli annali della storia del computer come uno dei spettacoli più entusiasmanti da guardare, per non parlare della giocabilità. Il vostro avversario è il computer. L'obiettivo: cercare di compiere tot giri della pista più velocemente dell'auto controllata dal computer. Il percorso: una serie di circuiti d'asfalto. La cosa straordinaria è che le piste sono sopraelevate, come minimo a 10 metri da terra, e sono costituite da salite e discese vertiginose. A velocità elevata è pertanto facilissimo andare a finire fuori pista. Il gioco è in soggettiva in prima persona, col mondo esterno è composto di vettori pieni incredibilmente veloci, e la sensazione di guida è di un realismo strepitoso. Quando saltate da una rampa e vi ritrovate a mezz'aria, prima di ricadere verso il basso, con la speranza di finire sulla pista, vi sentite per davvero il cuore in gola. Un'esperienza straordinaria e un vincitore sicuro. Cosa si potrà fare di più?

R.V.F.
Microprose

Un'altro gioco di guida della Microprose, ma questa volta su due ruote. Indiscutibile vincitore, fra i giochi di guida, della coppa "Miglior Sprite", *RVF* è una superba simulazione, nella quale potete rivivere una carriera da pilota professionista in sella nientemeno che a una Honda RVF 750, un bolide da corsa realizzato sulla base della più nota versione da strada, la VFR. Una delle carte vincenti della Microprose è sempre stata la cura dei dettagli, e *RVF* ne ha in abbondanza. Tutti gli aspetti del gioco sono stati oggetto di infinite attenzioni, non ultima l'animazione del corridore, che gira la testa indietro per guardare chi gli è alle spalle e, dopo una caduta, spinge per alcuni metri la moto prima di rimontare sul sellino. Grafica geniale, sonoro azzeccato, gioco grandioso.



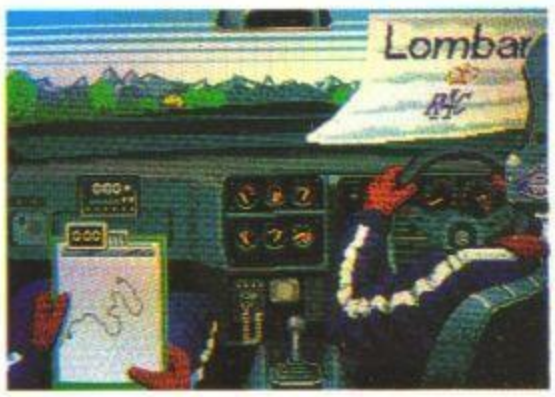
Ferrari Formula One
Electronic Arts

Anche se un po' datato, quando uscii era così all'avanguardia che ancora oggi vale la pena di giocarlo. Prendete in mano il mouse e vi ritrovate alla guida di una Ferrari da Formula 1 su alcuni dei più famosi circuiti del mondo. FF1 ha tutto quello che potreste volere da un gioco di guida: dalle prove di qualificazione ai trofei, fino alla galleria del vento dove potete modificare vari parametri per migliorare la prestazione dell'automobile. La cosa più insolita di questo gioco è che il mouse non viene utilizzato per controllare il volante, ma la testa del pilota, ai cui movimenti corrispondono quelli dello sterzo. Quindi, più girate la testa, più gira il volante. Oltre a rendere il gioco più realistico, questo metodo di controllo risulta estremamente pratico, poiché in curva potete vedere se davanti a voi ci sono delle altre macchine. Un controllo così sensibile può tuttavia causare parecchie difficoltà nella guida dell'auto, ma una volta che ci si fa l'abitudine, viene spontaneo domandarsi perché finora non l'ha copiato nessuno. Un vero purosangue.

Super Hang On
Activision

Non tanto una simulazione, quanto una perfetta conversione. *Super Hang On* è essenzialmente *Hang On* con qualcosina in più. Iniziamo col dire che il centauro può scegliere di correre su uno dei quattro circuiti situati in altrettanti continenti e di difficoltà variabile, da quello africano (facile) a quello nord-americano (il più tosto). Un'altra grande cosa è il pulsante Nitro. Quando arrivate sui 280 Km/h, potete premerlo per dare più potenza al motore della motocicletta, pompando la velocità fino a 340. Attenzione alle curve, però: prenderle a una velocità così stupida di solito equivale ad andare a finire fuori pista a gambe all'aria.

L'aggiornamento dello schermo, sia per quanto riguarda la strada che gli sprite, è perfetto. In particolare, la strada è liscia e vellutata come il culetto del direttore di K quand'era un poppante (licenziato!!!, Nota del Direttore) e le colline sono così realistiche che vien voglia di andare a vedere cosa c'è da dall'altra parte. Grande gioco, ottima conversione.



Lombard RAC Rally
Mandarin

A bordo di una Ford Sierra RS Cosworth, partecipate ad un rally, che pur non essendo importante come quello di Montecarlo, è comunque divertente. Il percorso comprende diversi tipi di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

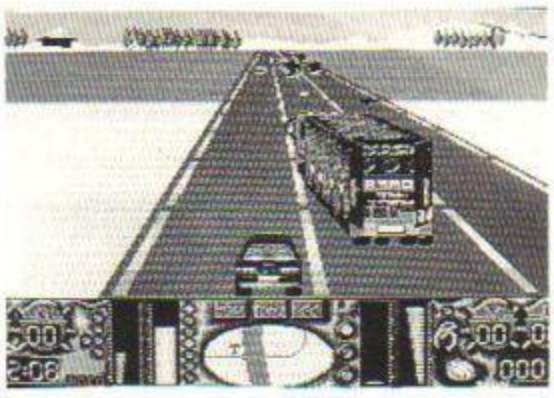
terreno, come boschi o montagne, e la gara si svolge in condizioni metereologiche variabili, quali nebbia o pioggia. Durante i rally di qualificazione, potete guadagnare dei soldi per apportare migliorie alla vostra auto, o terminando velocemente il percorso o facendo un'apparizione televisiva ad un quiz sulla storia dei rally, su cui vi sarete preparati leggendo il libricino accluso al gioco. La corsa è vista in soggettiva dal sedile che si trova dietro al posto di guida. Da questa posizione alquanto insolita, non solo riuscite a distinguere la strada che vi sta davanti attraverso il parabrezza, ma potete anche vedere tutti i movimenti che effettuate mentre guidate, come girare il volante o cambiare le marce. Tutto questo conferisce a *Lombard RAC Rally* una piacevole atmosfera e benché la struttura di gioco abbia alcune carenze, io continuerò a giocarlo ancora per un bel po'.

The Duel - Test Drive II
Accolade

Con *The Duel*, l'Accolade ha cercato di rimediare a tutti i difetti di *Test Drive* e, per molti versi, c'è riuscita. Il giocatore interpreta sempre la parte del pirata della strada alla guida di una potente auto sportiva ma, anche se adesso la sua scelta è limitata a una Porsche 959 o ad una Ferrari F40, il gioco prevede qualcosina di più che arrivare semplicemente dal punto A al punto B nel minor tempo possibile. Questa volta, potete anche optare per un faccia a faccia contro un'auto controllata dal computer, e dopo un facile rettilineo dovete inerpicarvi su delle orribili strade di montagna, ridiscendere dall'altra parte, cercando, nel frattempo, di evitare gli altri veicoli e di non farsi raggiungere dall'altra auto. Il gioco non è serio, né pretende di essere un gioiellino d'arte tecnologica o grafica. Ma poi, perché dovrebbe? È divertentissimo ed è questo che conta. Inoltre, quando inizierà a subentrare la noia, potrete sempre ricorrere ai dischetti d'espansione. Supercars contiene cinque nuovi bolidi; California Challege è, invece, un disco scenario con un percorso da farvi drizzare i capelli che attraversa la California dall'estremità a nord fino al Messico.

Grand Prix Circuit
Accolade

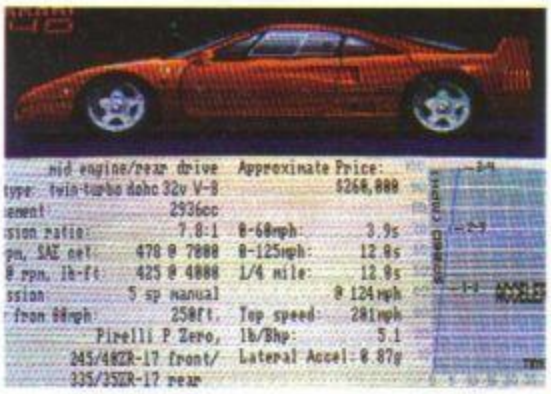
Molto simile alla serie *Test Drive*, sia per quanto riguarda la grafica che la "guidabilità", *GPC* vi vede gareggiare in un Campionato di Formula 1 su un'auto di vostra scelta fra McLaren, Williams, e Ferrari. Benché tecnicamente limitato in confronto a *Ferrari Formula 1*, *GPC* è, come i due *Test Drive*, divertentissimo da giocare. La grafica non è niente di speciale, ma fa il suo dovere. Le macchine degli avversari sono ben dettagliate e l'aggiornamento dello schermo scorre come il velluto. Stupisce un po' la mancanza di oggetti ai lati della pista, ma non credo che la cura di questi dettagli rientrasse nelle intenzioni dell'Accolade.



Highway Hawks
Anco

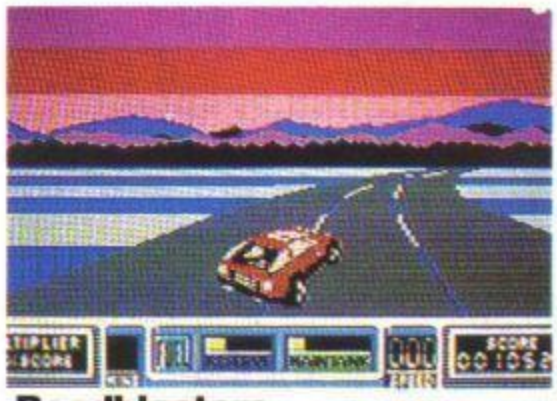
HH è, senza usare mezzi termini, un clone del coin-op *Roadblasters*. Tuttavia, bisogna ammettere che è molto migliore della conversione ufficiale. Alla guida di una Ford Cortina da combattimento vi lanciate a velocità folle lungo i tratti di autostrada "pericolosa". Qui, attraversando mari e monti, incontrate parecchi veicoli. I camion, quando li colpite, lasciano cadere armi e rifornimenti, oppure uno o due ostacoli; le altre macchine lasciano cadere del combustibile,oppure vi sparano. In ogni caso, per eliminare l'avversario basta premere velocemente il grilletto.

Lo scorrimento della strada è incredibilmente vellutato, così come lo è tutta l'animazione del gioco. L'auto risponde velocemente ai comandi, e l'azione è ben ambientata. Ecco come avrebbe dovuto essere la conversione di *Roadblasters*!



Test Drive
Accolade

È il primo dei due *Test Drive*. Il discusso "papà" di *The Duel* vi permette di scegliere una fra cinque delle più belle auto sportive del mondo e di guidarla su una strada di montagna. Durante la gita, dovete evitare i piedipiatti, cercando di non scontrarvi con le altre auto o di non andare fuori strada. Appena uscito era un grande gioco, ma adesso *TD* inizia a sentire gli anni. La sensazione della velocità è ridotta a zero. Ma il vero problema è che è troppo facile. Tutto questo, unito alla mancanza di varietà degli sfondi, lo rende un divertimento elettronico di breve durata. Comunque innovativo.



Roadblasters
US Gold

Il logico seguito dell'arcade *Out Run*, sponsorizzato dall'industria di macchinine Matchbox, *Roadblasters* si era presentato nelle sale giochi con la stessa veduta da dietro di *Out Run*. In *Roadblasters*, però, il giocatore, invece di evitare i cattivi, poteva toglierseli di torno in un modo un po' più soddisfacente, ovvero usando un cannoncino. Purtroppo, *Roadblasters* per 16-bit non ha quasi nulla del coin-op originale. Si tratta di una pessima conversione - lenta e ingiocabile. Un fiasco.

Out Run
US Gold

È il più famoso gioco di guida da bar. Ed è anche uno dei giochi più venduti di tutti i tempi. Purtroppo, è un vero bidone: una delle peggiori conversioni mai realizzate. Non ha nulla che la identifichi con il coin-op originale. I colori sono un pugno negli occhi e gli sprite sembrano modellati con il Lego. Lo scorrimento della strada è così terribile che spesso non si riesce a capire se l'auto sta curvando a destra o a sinistra e il sonoro è pessimo. Uno dei più grossi bidoni di tutti i tempi.

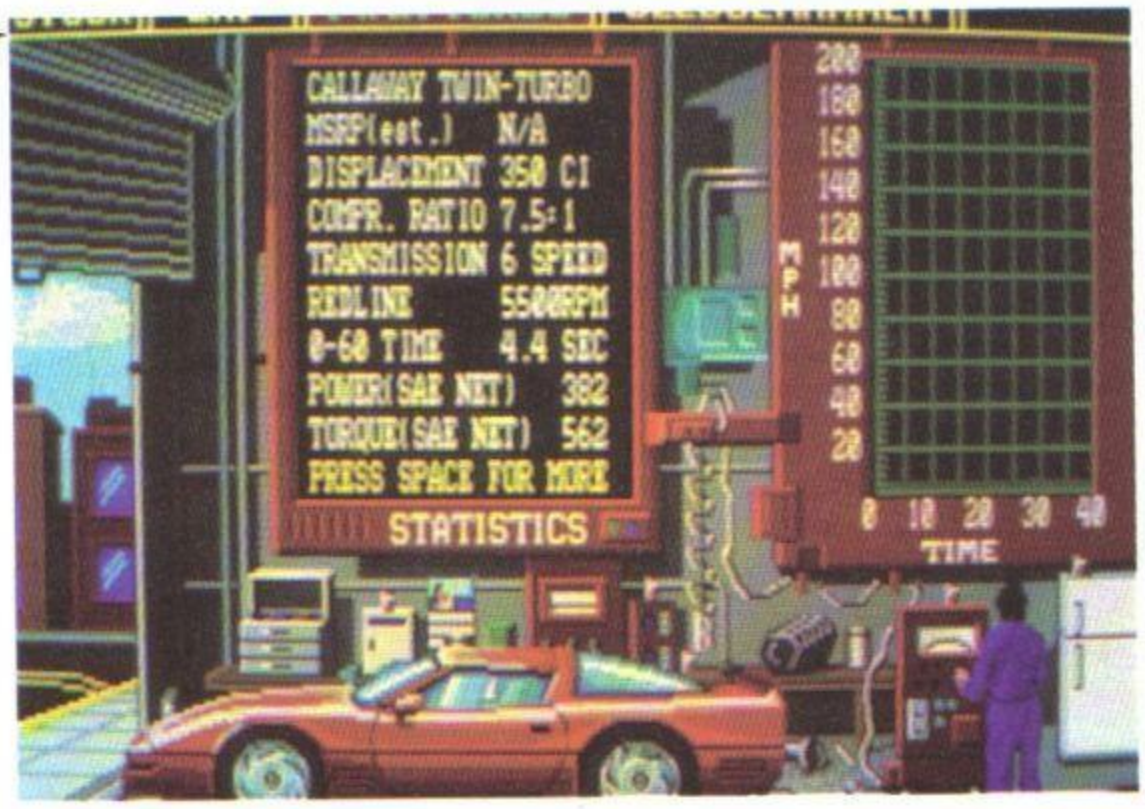
Le prossime partenze

Questo è soltanto l'inizio. Fra le conversioni in dirittura d'arrivo abbiamo: *Chase HQ* e *W.E.C. Le Mans* della Ocean, il classico *Hard Drivin'* della Domark, *Outrun Europa* della US Gold e *F1 Manager* della Simulmondo. Tenete d'occhio questo spazio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La Vette Sledgehammer - se volete il massimo della potenza scegliete questo modello, ma ricordate che il volante è piuttosto duro.

La MIRRORSOFT sgomma le ruote sul Bay Bridge (prima del terremoto)

VETTE

ECCO l'ultimo di una lunga serie di giochi di corsa per 16-bit. Sarà abbastanza buono da scalzare *Stunt Car Racer* dalle prime posizioni? Continuate a leggere e lo scoprirete da soli...

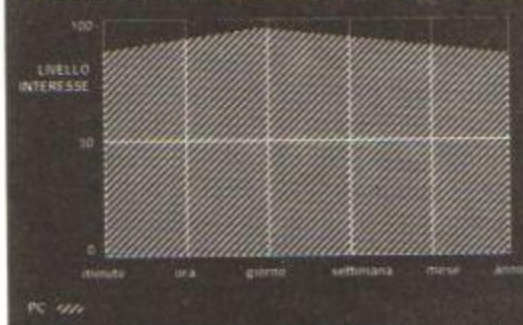
La Vette (abbreviazione di Corvette) è sempre stata un'automobile estremamente popolare, sia per la carrozzeria che per il motore. Per qualche strana ragione, però, non ha mai avuto la fortuna di essere sponsorizzata dalla casa produttrice come le Ferrari o le Porsche. Ma questo non ha impedito ai proprietari della Corvette di lanciarsi di tanto in tanto in gare improvvisate per le strade della città. Uno di quei proprietari siete voi.

Un semplice sguardo al programma e alla confezione vi dicono che Vette sarà qualcosa di speciale. Programmato dagli stessi creatori del capolavoro aereo *Falcon*, *Vette* ha tutta la complessità della progettazione unita all'abile semplicità della presentazione che avevano fatto di *Falcon* un successo, e che faranno altrettanto di *Vette*.

Prima di tutto, dovete scegliere quale delle quattro Corvette volete guidare. Si va da una da una di serie (Stock), la più sicura ma la più lenta, a una Sledgehammer elaborata, scomodissima da guidare ma capace di altissime velocità. Poi potete scegliere gli avversari da sfidare, da una Porsche ad una Ferrari F40. Alla fine, scegliete la gara...

A questo punto, il gioco comincia a farsi veramente interessante. Le quattro gare vanno fondamentalmente da un punto A ad un punto B di San Francisco. La cosa sorprendente è che non vi viene detto quale percorso prendere, e questo è la prima volta che avviene in una simulazione di guida. Sta a voi trovare la strada giusta mentre correte attraverso una versione precisa e dettagliata della capitale gay del mondo.

CURVE INTERESSE PREVISTO



Divertente all'inizio, divertente a metà e divertente anche alla fine... È uno di "quei" giochi!

VERSIONE PC

Vette supporta tutti i modi grafici a colori e si presenta bene in tutti. L'aggiornamento e straordinariamente fluido e veloce (attenzione!: solo sui 286 e simili) e l'uso del colore è accurato. Il sonoro è limitato (toh, che sorpresa!), ma l'azione di gioco certamente no. Andate dal vostro rivenditore oggi stesso!

GRAFICA	9	FATTORE QI	6
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	9

K-VOTO 926

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L69000d	IMMINENTE
AMIGA	L69000d	IMMINENTE
IBM PC	L69000d	USCITO

In ultima analisi, quello che ne risulta è un miscuglio di vari giochi in uno. Potete giocare, ad esempio, a "Fuga alla polizia nelle stradine secondarie", oppure a "Corsa nel Parco alla caccia di pedoni da investire". Le possibilità sono quasi infinite...

La città stessa, e quindi l'intero gioco, è formata da vettori solidi davvero spettacolari. I grattacieli sono grattacieli veri, potete quasi sentire le orde di bambini che urlano sui pulman scolastici e avvertire il botto quando investite le piccole signore cariche di borse della spesa.

Come in *Falcon*, potete scegliere fra moltissimi punti di vista: potete guardare davanti (ovviamente) ma anche dai finestrini di sinistra e di destra, con o senza l'interno della macchina per avere una veduta più ampia, oppure, se volete un gioco di guida, non una simulazione, potete scegliere la veduta da elicottero, che vi dà una prospettiva sulla falsariga di *Outrun* (che, fra l'altro, è più facile da giocare).

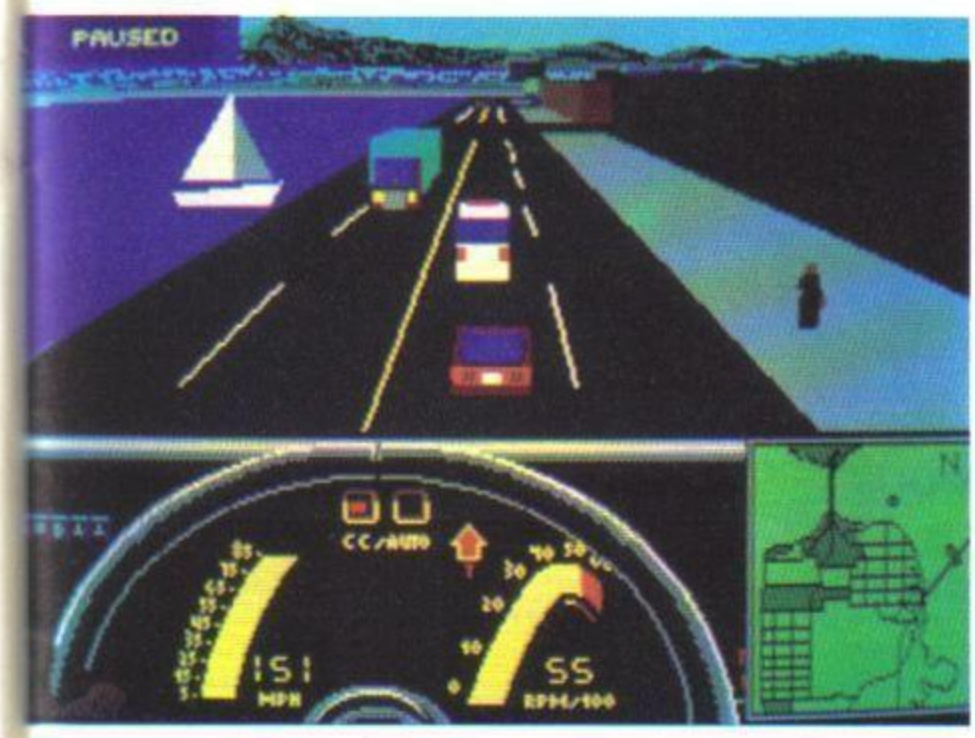
I comandi sono semplici come cadere in una trappola nel mezzo di una foresta buia. I pulsanti da 1 a 5 corrispondono alle cinque marce; A consente di avere il cambio automatico, C attiva e disattiva la velocità di crociera (velocità costante) ed i soliti movimenti del joystick (o i tasti cursore) consentono di accelerare, frenare, girare a sinistra e a destra.

Allora, come valutare questo gioco? Direi brillante. L'abbiamo aspettato per molto tempo e siamo lieti di scoprire che ne è valsa la pena. È veloce, realistico, eccitante, divertente e abbastanza vario da tenervi avvinghiati per sempre, o quasi. Effettivamente non è meglio di *Stunt Car*, ma sicuramente gli è vicino.

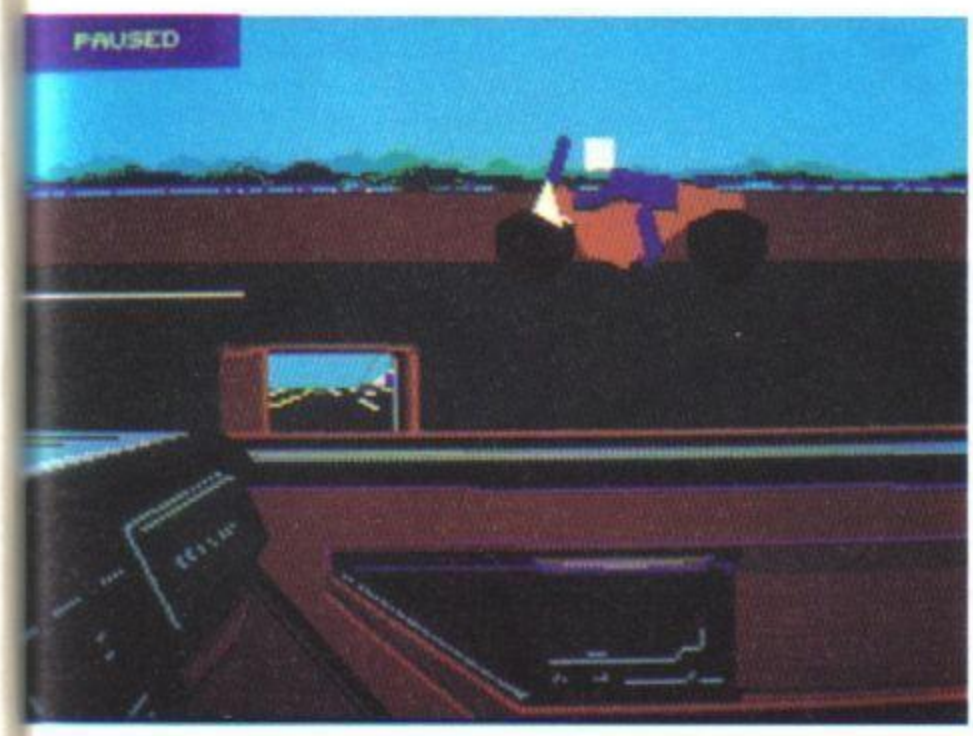
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

State per attraversare il Golden Gate Bridge!



Per sapere dove siete date un'occhiata alla mappa.



Quello lì sulla moto è uscito da RVF? Uno dei punti di vista laterali di Vette: precisamente, dal finestrino di destra.

SHUFFLEPUCK CAFE

DOMARK/BRODERBUND tirano il disco...

Ci sono giochi che promettono molto di più di quanto poi non offrano. L'ultimo titolo della Broderbund, appunto, sembra essere una sorta di simulazione sportiva con una strana scelta di avversari, un buon sonoro, una grafica eccellente ed un sacco di opzioni diverse, ma l'insieme è inferiore alla somma delle parti.

Il gioco si chiama *Shufflepuck Cafe*, ed è una specie di hockey senza porte. Al loro posto, ciascun giocatore ha una lastra di vetro da difendere. Se un giocatore non riesce a respingere il disco, il vetro si rompe e perde un punto.

La semplicità del gioco è ravvivata da una scenografia fantascientifica. Le partite hanno luogo in un bar sperduto nell'angolo più remoto della galassia, un incrocio tra il locale di "Guerre Stellari" e il Milliways, il ristorante alla fine dell'universo di "Guida galattica per autostoppisti". I clienti abituali sono un gruppo quanto mai eterogeneo che, in comune, ha solo la passione per lo shufflepuck.

Entrate nel locale alla ricerca di un telefono e finite coinvolti in un torneo con otto maniaci del gioco che frequentano il bar. Durante il caricamento appare una schermata animata dei contendenti e potete scegliervi l'avversario cliccando con il mouse su una di quelle brutte facce. A partita iniziata, potete scegliere se dare un'impostazione offensiva o difensiva alla paletta, il che comporta o un maggiore rimbalzo o maggiore potenza quando si colpisce il disco. E, per aggiungere interesse al gioco, potete scegliere di frapporre un ostacolo tra voi e il vostro avversario.

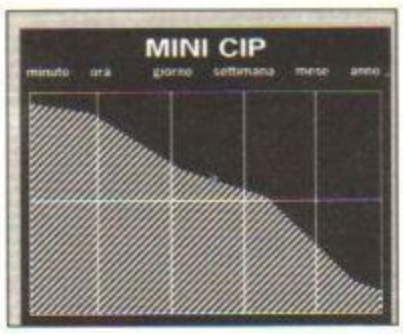
Una volta decisi i parametri di partenza, potete occuparvi degli strani esseri con i quali vi troverete a competere. Ciascuno ha un carattere ed una abilità sue particolari. La gamma degli avversari va da Skip Feeney, un quattrocchi stranamente somigliante a Woody Allen e completamente inetto, a Biff Raunch, un Hell's Angel infido e traditore, mentre nel mezzo troviamo anche un lucertolone, gran degustatore di champagne blu, e la principessa Bejin che, quando serve non colpisce il dischetto con la paletta, ma le passa sopra la mano con fare aristocratico.

Da vedere è bello, da giocare...mmm

In effetti, la varietà del gioco è data dai personaggi che trovate all'altro lato del tavolo. Le reazioni che hanno quando vincono, perdono o incassano un gol contribuiscono a rendere piacevole il gioco, ma di per sé, *Shufflepuck* è mediocre, e l'impossibilità di giocare in due non lo rende certo migliore. Dopotutto, il gioco è sempre quello, qualsiasi cosa facciate per mascherarlo o renderlo più interessante.

La presentazione è eccellente. Si lascia guardare con piacere: i personaggi sono belli grandi e disegnati con una buona dose di fantasia. Anche l'animazione è ben fatta, così la mimica e la gestualità dei personaggi. Non mancano i tocchi di comicità, come quando Lexan Smythe-Worthington crolla con un tonfo sotto il tavolo dopo che lo avete sconfitto. Anche gli effetti sonori sono buoni, il disco ha un bel suono pieno e quando si segna si sente un bel rumore di vetro infranto. Buona parte dell'attrattiva del gioco è data da questi effetti sonori.

Ma l'appetibilità della grafica e del sonoro è contrastata dalla monotonia del gioco stesso. Se *Shufflepuck* fosse un singolo evento di una simulazione sportiva multi-evento diremmo che è ottimo, ma così com'è non basta.



ATARI ST L39000d USCITO **AMIGA** L39000d USCITO **MAC** L69000d USCITO

GRAFICA 9 FATTORE QI 5 AUDIO 9 FATTORE GIOCO 8

K VOTO 695

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POWER

L'ACTIVISION cerca di conquistare la pole position

CHRIS Butler è ormai specializzato in grandi conversioni di Natale. Già altre volte ha realizzato conversioni per computer a 8-bit di giochi da bar: l'anno scorso è stata la volta di *Thunderblade* e prima ancora è toccato a *Space Harrier* e *720*.

Butler ha uno stile inconfondibile ed è noto principalmente per la sua abilità nel realizzare programmi dallo scorrimento molto veloce. Per un gioco di corsa come *Power Drift*, questa è già un'ottima premessa.

Ma la cosa non significa necessariamente che *Power Drift* sia destinato a diventare uno dei principali concorrenti nella gara delle conversioni di Natale. Infatti, non ho mai capito come il coin-op originale sia riuscito a ottenere tanto successo nelle sale giochi visto che in quanto a grafica, suono o sensazione di guida era nettamente inferiore ad altri giochi di corsa usciti quest'anno, come *Monaco GP*, *Hard Drivin*, e *Winning Run* della Namco. Nondimeno, in passato, coin-op mediocri hanno ispirato conversioni eccellenti che sono riuscite a scalare la classifica delle vendite. Basta pensare a *Combat School*.

Power Drift comunque ha un vantaggio. Più che simulare fedelmente le corse di formula 1, è un gioco divertente grazie a una serie di strani personaggi che si lanciano su un percorso che è un'incrocio fra le piste da fuori strada e le montagne russe.

L'idea è di completare cinque piste compiendo quattro giri per ciascuna. In gara ci sono dodici piloti e per continuare a giocare dovete qualificarvi fra i primi tre. Questo è tutto.

Il principale pregio di questa conversione è che si carica tutto in una volta sola, il che vi evita di perder tempo quando cambia il percorso e, soprattutto, che il gioco si impianti durante il caricamento di un nuovo percorso. Tutto ciò si paga però con la mancanza della pista bonus. Il resto, comunque, è indice di un gioco programmato in modo competente. L'aggiornamento dello schermo è indubbiamente rapido e abbastanza fluido e la macchina risponde bene ai comandi. Tutti i personaggi si distinguono per le loro idiosincrasie, inclusa quella di fare gesti offensivi durante il sorpasso - e anche sul coin-op originale questa era la trovata più bella di tutto il gioco.

Lo stile e la grafica sono senza dubbio quelli di Chris Butler, con i blocchi di caratteri che danno al gioco un'aspetto piuttosto squadrato. Anche la mancanza di colore contribuisce a fare di *Power Drift* un gioco poco interessante dal punto di vista grafico. Il sonoro è discreto, ma senza i suoni campionati e il parlato del coin-op originale risulta poco avvincente.

Power Drift è certamente una conversione adeguata, ma non credo che l'Activision abbia fra le mani una licenza che le garantisca di arrivare in cima alla classifica delle vendite. Senza dubbio, non c'è gara con un gioco di guida da puristi come *Stunt Car Racer* della Microprose e, fra i due, non avrei esitazioni a scegliere quello da giocare.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VERSIONE C64

Più che di una conversione vera e propria, si tratta di un'interpretazione del coin-op originale. La diversa configurazione della strada - soprattutto la mancanza di incroci- ne hanno comunque migliorato la giocabilità. Grafica e sonoro non sono niente di speciale ma, perlomeno, i semplici circuiti grigi risultano più convincenti del tentativo di riprodurre sull'Amiga, in tutti i dettagli, i circuiti del coin-op originale. L'animazione della versione per il C64 è competente e lo rende un gioco di corsa avvincente.

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 4
AUDIO 8 **FATTORE GIOCO** 8

K-VOTO 725

VERSIONE AMIGA

Se la conversione di *Power Drift* per il C64 è giocabile e adeguata, quella per l'Amiga è l'opposto. Grafica e sonoro sono OK, ma come programmazione è pessimo. L'interesse iniziale scema non appena vi accorgete che alcune parti del gioco sono del tutto ingiocabili. In alcuni casi, infatti, il percorso diventa un tale casino che vi tocca perder tempo per capire quale direzione bisogna prendere. Toglietemelo di mezzo.

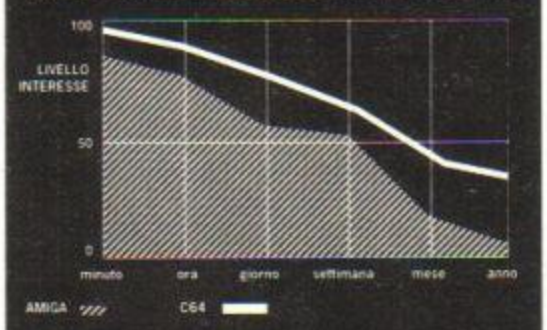
GRAFICA 8 **FATTORE QI** 4
AUDIO 8 **FATTORE GIOCO** 6

K-VOTO 645

DRIFT

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L49000d	IMMINENTE
AMIGA	L25000d	USCITO
SPEC	L18000c	IMMINENTE
AMSTRAD	L18000c	IMMINENTE
C64/128	L15000c • L18000d	USCITO
PC	prezzo nc	PRIMI '90

CURVA INTERESSE PREVISTO

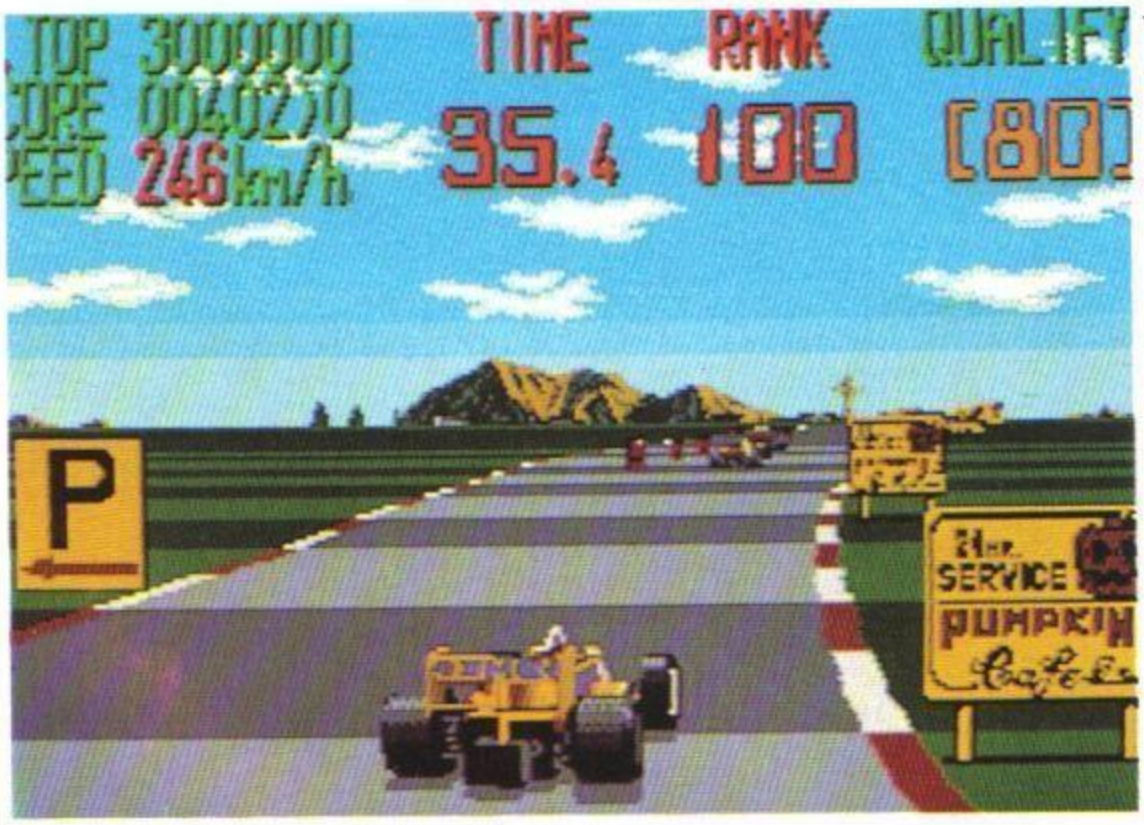


L'iniziale buona impressione lascia il passo ad una grossa delusione

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



◀ **Godetevi il brivido della Formula 1, con *Continental Circus* della Virgin.**

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO

VERSIONE AMIGA

Un'ottima conversione che, a parte gli insoliti occhiali 3D, ha ereditato tutte le caratteristiche del coin-op originale. Forse non si tratta del titolo più spettacolare dell'anno, ma è divertente e giocabilissimo - e alla fine è proprio quello che conta.

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 6
AUDIO 4 **FATTORE GIOCO** 9

K-VOTO 875

CONTINENTAL CIRCUS

Il giro vincente della VIRGIN/MASTERTRONIC

UNO dei giochi di guida da bar più famosi e singolari degli ultimi anni è sicuramente *Continental Circus* della Taito. Non che il gioco di per sé stesso offra qualcosa di nuovo rispetto agli altri numerosissimi clone di Pole Position, ma gli occhialini LCD 3D, montati su un collo d'oca di fronte allo schermo, lo rendono un coin-op davvero insolito. Se riuscite a posizionare questo dispositivo correttamente e in modo che non vi dia fastidio (compito non sempre facile, soprattutto quando il collo d'oca è un po' consumato), venite ripagati da un veloce spettacolo in 3D, dove sembra proprio che le macchine dei rivali vi vengano addosso uscendo dallo schermo.

La conversione di *Continental Circus* ovviamente non incorpora quest'elemento 3D, ma sotto tutti gli altri aspetti il gioco è identico all'originale. Gli sprite e i fondali pare che siano stati trasferiti direttamente dalla macchina arcade e sono, in effetti, molto belli. Ma probabilmente il principale pregio di questa conversione è di aver saputo mantenere la stessa velocità e giocabilità del coin-op originale. Questo non solo compensa la perdita dell'elemento 3D, ma dimostra che gli occhialini erano più una sorta di espediente per richiamare l'attenzione, che un'elemento essenziale del gioco.

Continental Circus vi offre la possibilità di sedervi al volante di un'auto da corsa dalle alte prestazioni e di gareggiare contro altri 100 guidatori in una serie di Gran Prix. I vari Gran Prix si svolgono in Brasile, America, Francia, Principato di Monaco, Germania, Spagna, Messico e Giappone, e i rispettivi circuiti diventano progressivamente più difficili. In ogni corsa, il vostro obiettivo è di qualificarvi per il Gran Prix successivo. Per far ciò, dovete raggiungere una determinata posizione in classifica e, considerando che all'inizio del gioco occupate il centesimo posto, dovrete faticare parecchio per dimostrare la vostra abilità.

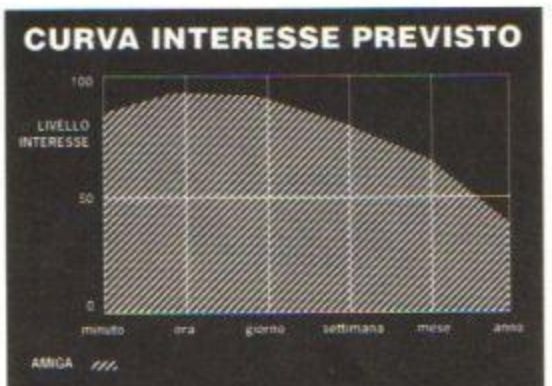
Benché la macchina risponda abbastanza bene ai comandi, ci vuole una certa bravura per curvare od effettuare i sorpassi a velocità elevata. È facilissimo infatti che vi capiti di sbandare, andando a sbattere contro un'auto più lenta o contro i cartelloni pubblicitari, lasciandosi dietro una scia di fumo. In casi del genere, è inevitabile che il vostro veicolo subisca dei danni, ma vi rimane del tempo per portarlo ai box, dove i vostri meccanici si daranno da fare per rispedirvi velocemente in pista. Fortunatamente, mentre ha luogo tutta quest'operazione il timer resta bloccato.

Una volta rientrati in gara, è estremamente importante che riprendendo velocità rimaniate al centro della pista. In questo modo le macchine che sopraggiungono alle vostre spalle cercheranno di evitarvi passando ai lati. Altrimenti, cercando di spostarvi a destra o a sinistra prima di aver raggiunto una velocità abbastanza sostenuta, è possibile che uno degli altri piloti vi venga addosso. E la cosa è piuttosto seccante.

Infatti, quando vi capita una doppia collisione o quando impiegate troppo tempo per rientrare ai box, la vostra macchina esplode in una spettacolare palla di fuoco. Se vi è rimasto ancora del tempo, potete proseguire la corsa con un'altra macchina, ma ciò comporta la perdita di secondi davvero preziosi.

In modo analogo a quanto avviene in *Out Run*, dovete infatti passare i checkpoint entro un determinato limite di tempo per poter giungere al termine della gara. Se non ci riuscite, vi ritrovate sulla griglia di partenza, penalizzato da una posizione di classifica ancora più arretrata di prima. Il gioco è comunque molto avvincente. Vi ritroverete a far di tutto pur di qualificarvi per il successivo Grand Prix, soprattutto quando arrivate ai circuiti più difficili. Probabilmente, vi capiterà anche di continuare ad andare fuori strada nello stesso punto, perdendo ogni volta dei secondi preziosi o sfasciando completamente la macchina. La cosa è estremamente frustrante, ma quando riuscirete a superare l'ostacolo vi sentirete enormemente appagati.

Continental Circus ha una struttura di gioco molto semplice. Grafica e sonoro sono buoni, ma non così sofisticati come quelli di numerosi giochi usciti di recente per le macchine a 16-bit. Bisogna però aggiungere che la giocabilità è eccezionale. E non è forse questo l'aspetto più importante di un gioco di guida? Sicuramente una delle migliori conversioni da coin-op dell'anno.



Un gioco piuttosto impegnativo che farà tornare spesso al volante.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TURBO

La rivincita della MICROILLUSIONS

LA Microillussions è una casa di software che sembrava promettere grandi cose quando, per la prima volta, s'impose all'attenzione del pubblico con il gioco *Faery Tale*.

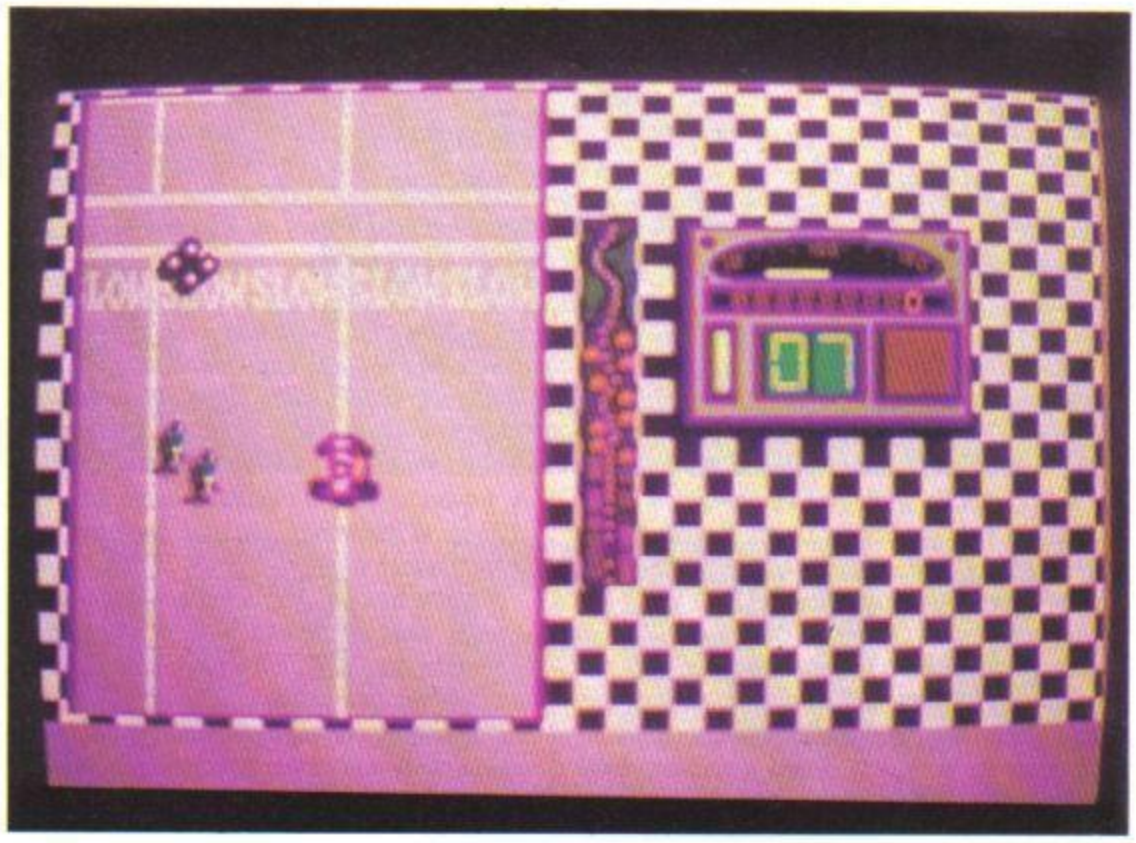
Un gioco sul tipo di *Gauntlet* con scorrimento fluido su quattro direzioni, *Faery Tale* rappresentò una prima dimostrazione degli eccellenti risultati grafici che si potevano ottenere sull'Amiga. La struttura di gioco non diceva poi molto - ma come anticipazione delle cose a venire il gioco era una pietra miliare. La cosa più strana di tutte è che dopo *Faery Tale*, la Microillusions divenne a sua volta una sorta di fiaba. Adesso è ritornata sulla scena con un nuovo gioco di corsa intitolato... *Turbo*.

Turbo è una corsa selvaggia senza regole e senza giudici. Il vostro scopo è semplicemente quello di giungere a fine corsa, eliminando il maggior numero possibile di utenti della strada senza farvi acchiappare dai poliziotti.

La strada è vista dall'alto come nel coin-op *Championship Sprint*, ma è di tipo lineare e non a forma di circuito. Lo schermo è diviso in due: sul lato sinistro c'è la finestra di gioco, mentre il tachimetro e la mappa progressiva d'avanzamento si trovano sulla destra.

É essenziale "investire" le varie armi sparse lungo il percorso. Solo così infatti potrete raccoglierle e usarle contro i vostri avversari. Le armi più potenti sono i missili, le granate e l'olio - ma usatele con parsimonia altrimenti la polizia vi rincorrerà a sirene spiegate.

Il percorso è suddiviso in tre livelli: città, campagna e deserto. Voi dovete cercare di completarli nel minor tempo possibile. I pericoli da evitare sono numerosi: le isole rotatorie e i passaggi a livello vi compaiono davanti agli occhi improvvisamente e, se non volete correre dei rischi, è meglio che siate in grado di frenare rapidamente. Cercate quindi di raccogliere le ruote-extra che rendono i freni e l'acceleratore della vostra macchina ancora più veloci. Nel livello città, diversi pedoni sono rappresentati da minuscoli puntini che cercano di attraversare le strade. Se li investite, questi diventeranno dei puntini di colore rosso più grandi, mentre il computer emetterà degli urli spaventosi.



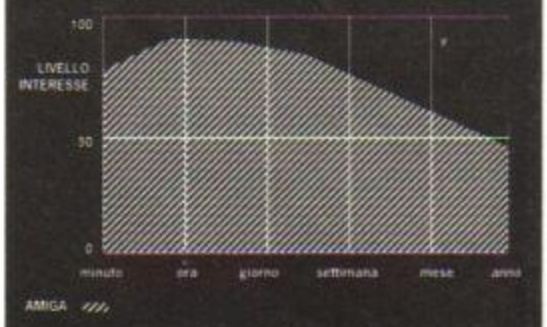
Attenti a quel treno!

Gli effetti sonori sono ottimi per tutta la durata del gioco. A me sono piaciuti soprattutto gli effetti roboanti dell'acceleratore e il rumore dei freni davanti agli ostacoli improvvisi. Anche il suono delle sirene della polizia è verosimile: le "pantere" cercheranno di spingervi fuori strada perché avete investito troppi pedoni.

L'unica cosa strana del gioco è che quando investite i pedoni il vostro punteggio diminuisce. Che fine hanno fatto le vecchie regole della strada, in base alle quali si ottengono più punti falciando vecchiette e vigili urbani?

Turbo si presenta come un gioco all'altezza degli standard americani, tradizionalmente molto elevati. Potete giocarlo contro il computer, contro un amico o via modem. I fanatici delle cor-se su computer dovrebbero senz'altro dargli un'occhiata.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Ci vorrà un po' prima che riusciate ad acquisire una certa padronanza delle armi e degli equipaggiamenti extra. Ma una volta che ci sarete riusciti, il modo a due giocatori garantisce un divertimento di lunga durata.

PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE AMIGA

Turbo eccelle nell'utilizzo delle capacità sonore dell'Amiga. Gli effetti sonori non sono soltanto fantastici, ma anche ben sincronizzati con la struttura del gioco. La grafica è adeguata ma si potevano ottenere risultati migliori.

GRAFICA 6 **FATTORE QI** 7
AUDIO 8 **FATTORE GIOCO** 8

K-VOTO 850

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE CYCLES

L'ACCOLADE dà gas senza impennare

GRAND *Prix Circuit* era riuscito a conquistare gli utenti PC in breve tempo. Ora i programmatori dell'Accolade hanno voluto sfruttare a fondo l'esperienza accumulata con Grand Prix Circuit realizzando qualcosa di simile per le moto carenate. Le schermate iniziali, la dinamica del gioco e persino il sonoro sono estremamente simili alla precedente produzione: in *The Cycles*, praticamente, invece di una Ferrari o di una Mc Laren vi trovate di fronte al contagiri e alle manopole di una moto di cilindrata opzionabile fra 125, 250 e 500cc. Anche se manca l'emozione di poter scegliere fra una Honda o una Suzuki (il che non è poco) la simulazione è più che soddisfacente molte interessanti novità.

Innanzitutto i circuiti sui quali è possibile cimentarsi sono ben 15 e tutti riprodotti in maniera molto fedele, sobbalzi compresi, e questo richiede una maggior abilità da parte del pilota rispetto alla guida di una macchina. Tutte le piste possono essere preventivamente visionate attraverso un apposito comando "Info" e sono quelle dove realmente ogni anno vengono disputate le gare del motomondiale. Per l'Italia ad esempio c'è la pista di Misano e se appena appena l'avete vista qualche volta in televisione (o magari di persona, "in loco") vi accorgerete che è proprio la stessa. Naturalmente non crediate che questo sia sufficiente per consentirvi di cavarvela a buon mercato.

Se per caso eravate dei buoni piloti di *GP Circuit* non per questo riuscirete ad esserlo anche qui (almeno non subito). Sulle due ruote lo stile di guida è del tutto differente; qui ci vuole molta più attenzione nell'impostare le curve . Contrariamente alla Formula 1 non possono essere fatte giocando sul controsterzo ma vanno affrontate considerando la maggiore o minore inclinazione della propria moto e tenendo pure in conto l'accelerazione da dare all'uscita Un'altra novità è data dagli avversari che affrontate durante un gran premio. Contro di voi infatti c'è pronta una nutrita e combattiva schiera di piloti che cambia a seconda della cilindrata nella quale preferite cimentarvi.

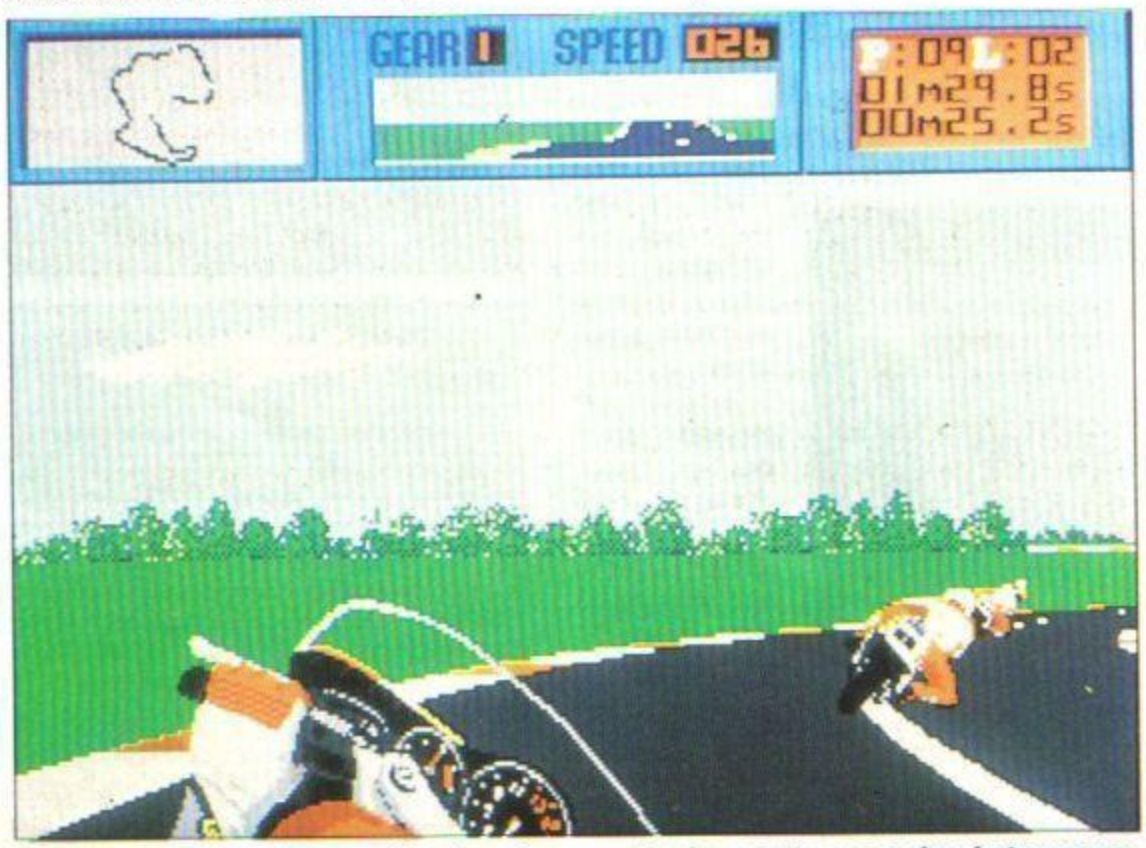
Per la cronaca vi dirò in anteprima che i piloti italiani si chiamano Brad Gourdo e Don Matrini (probabilmente sono italo-americani...) e ve li troverete contro soltanto nelle gare delle 125cc: vi garantisco che non sarà per niente facile riuscire a superarli.

Molto ben definita la parte informativa che trovate nella parte alta dello schermo e che permette durante la corsa di tenere sotto controllo la velocità (in miglia orarie), i tempi sul giro, il tempo complessivo della gara, la pista dietro di voi e la vostra posizione sul circuito.

Ma la vera chicca di *The Cycles* è la gara del motomondiale. Sfidando i vostri avversari di categoria su tutte e 15 le piste avrete la possibilità di aggiudicarvi il titolo di campione del mondo, sempre che riusciate a totalizzare il maggior punteggio complessivo. Il metodo di assegnazione dei punti è uguale a quello del mondiale reale: 20 punti al primo classificato, 17 al secondo, 15 al terzo e via di seguito (trovate comunque la specifica dei punteggi e altri consigli sul completo libretto d'istruzioni). Simpatica la trovata del disco orario inserito nella confezione che funge da password e senza il quale non si riesce ad accedere al gioco (capito pirati?).

Complessivamente dunque *The Cycles* risulta molto ben riuscito ed è consigliabile soprattutto ai motociclisti più accaniti e restii, per motivi filosofici, a dare l'esame di guida per la patente B, mentre i patiti delle quattro ruote che hanno già avuto modo di misurarsi lungamente con *GP Circuit* potranno, aldilà delle sopracitate difficoltà di adattamento allo stile di guida, scoprire con piacere una maggior scorrevolezza del gioco e specialmente della gara vera e propria dovuta soprattutto alla maggiore ampiezza degli spazi a disposizione per sorpassare.

Una simulazione quindi di sicuro interesse agonistico che gli appassionati "puri" delle due ruote non mancheranno di apprezzare; il tutto nell'attesa che ritorni la bella stagione e sentendosi, fino ad allora, almeno per un attimo, dei novelli Luca Cadalora o dei redivivi Giacomo Agostini.



La carenatura si inclina per affrontare la curva. Uscite a tutto gas e riuscirete a superare le moto che vi precededono.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L38000d	FEBBRAIO
AMIGA	L38000d	USCITO
SPEC 128	L18000	IMMINENTE
C64/128	L18000c • L20000d	FEBBRAIO
IBM PC	L38000d	USCITO

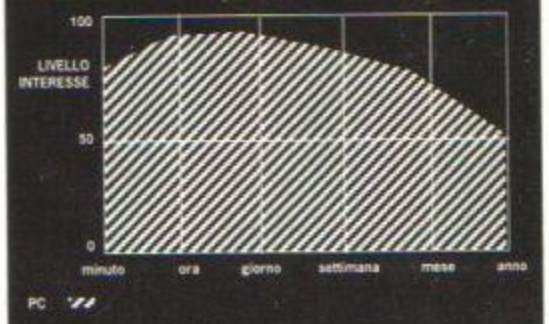
VERSIONE PC

Se conoscevate già bene *GPC* non ci metterete molto ad adeguarvi al nuovo stile di guida. I comandi sono quasi identici e potrete dare rapidamente la scalata alla classifica dei migliori tempi. La grafica è soddisfacente soprattutto perché è il primo simulatore di guida di moto per Pc in soggettiva.

GRAFICA 8 **FATTORE QI** 4
AUDIO 5 **FATTORE GIOCO** 8

K-VOTO 865

CURVA INTERESSE PREVISTO



Gli amanti delle due ruote troveranno pane per i loro denti alla caccia del record sul giro

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Non so proprio cosa abbia da ridere: nella grande gara dei giochi ispirati al mondo delle corse, questo della Dinamic non è nemmeno riuscito a qualificarsi!

GRAND PRIX

Vroom! Vroom! con la DINAMIC

IL 1989 sarà indubbiamente ricordato come l'anno dei giochi di guida - sono usciti *Continental Circus*, *Stunt Car Racer*, *Power Drift*, *RVF*, *Test Drive II*, *WEC Le Mans*, *Vette* e con gli ormai imminenti *Hard Drivin' Chase HQ* e *Turbo Out Run* attesi per il prossimo futuro non è rimasto spazio sulla griglia di partenza per un altro concorrente. O almeno così sembra...

Lo sforzo della Dinamic Software è basato sul Campionato Mondiale per moto da 80cc, categoria in via d'estinzione (n.d.r.) ed è pubblicato con il patrocinio di Jorge Martinez "Aspar", quattro volte Campione del Mondo della specialità. Il vostro scopo è di seguire le sue orme e diventare anche voi Campioni del Mondo.

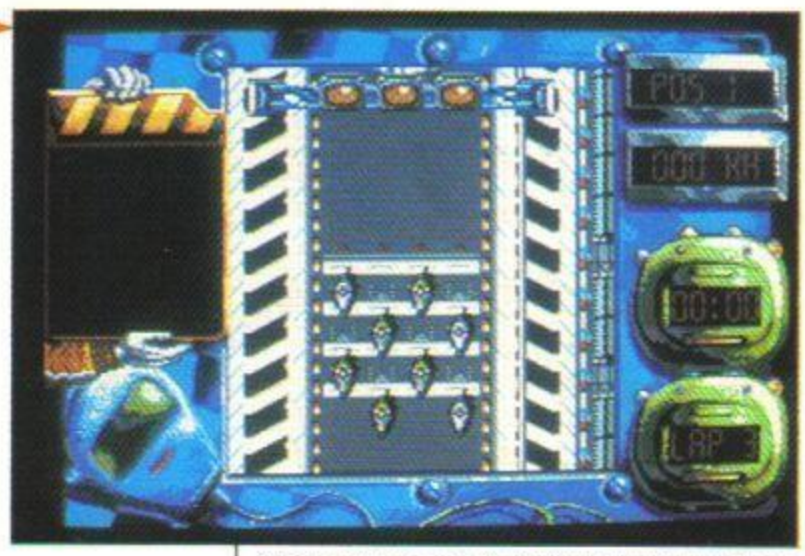
La più notevole innovazione di *Gran Prix Master* è la veduta dall'alto del piano scorrevole, alla *Hot Rod*, impiegata per rappresentare l'azione di gioco, al contrario delle normali prospettive in prima e seconda persona. Ci sono sette piste su cui potete correre, tutte, si suppone, fedeli riproduzioni di quelle reali.

Prima di gettarsi a testa bassa nelle insidie del campionato, ovvero prima di partecipare ad un turno di qualificazione obbligatorio, i giocatori hanno l'opportunità di fare un giro di ricognizione delle varie piste o di osservarne le caratteristiche dall'alto. Al termine delle prove i 4 più lenti tra i 12 piloti vengono eliminati. Fatto ciò inizia la competizione vera e propria; se riuscite a vincere la gara siete ammessi al prossimo circuito... e al prossimo... e al prossimo ancora. Una pannello informativo fornisce i principali dati sulla corsa, che includono la velocità, la posizione ed il numero di giri ancora da percorrere.

Come in un vero Grand Prix, vittorie e piazzamenti sono convertiti in punti, che servono a migliorare la posizione del giocatore nella Classifica Generale. Il pilota con il maggior numero di punti al termine del campionato vince il diritto di annaffiare gli altri con litri di champagne.

Grand Prix Master manca proprio del fattore più importante per ogni simulazione motoristica: il senso di velocità e di euforia. L'azione, se così si può chiamare, si svolge a passo di lumaca e la mancanza di effetti sonori (sostituiti da un'insopportabile musichetta) non aiuta il gioco. Con tanti giochi di corse attualmente disponibili non c'è proprio alcuna necessità di rassegnarsi ad acquistare questo gioco decisamente inferiore allo standard.

I corridori sono allineati sulla griglia di partenza, la folla è in attesa, i meccanici ai box sono pronti, e la tensione sale... beh, si fa per dire!



VERSIONE AMSTRAD

GPM è rovinato da una realizzazione approssimativa: lo scorrimento è a scatti e sussulti, così poco fluido da distrarre il giocatore durante il gioco (un difetto che non può essere perdonato nelle versioni per ST ed Amiga) e la moto è così difficile da controllare che riuscire a restare in sella e seguire la pista è un'esperienza stressante. La ciliegina sulla torta la mette la grafica: approssimativa e scarsamente definita: ci vuole un po' perfino per capire da che parte è voltata la moto! Con tanti giochi di corse attualmente disponibili non c'è proprio alcuna necessità di rassegnarsi ad acquistarlo.

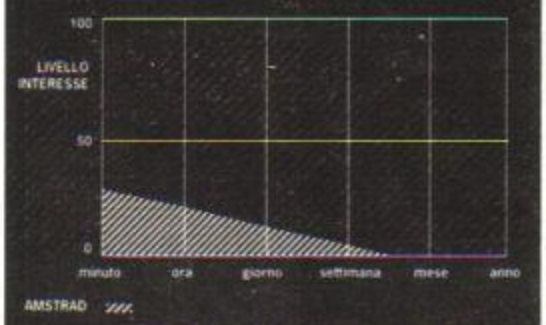
GRAFICA 4	FATTORE QI 2
AUDIO 3	FATTORE GIOCO 3

K-VOTO 423

PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L18000d	USCITO
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c • L25000d	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO
MSX	L18000c	USCITO

CURVA INTERESSE PREVISTO



Non c'è bisogno di salire in sella per farsi questa pendenza - si può fare ugualmente a piedi.

Ancora quel pessimo modo di controllo...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

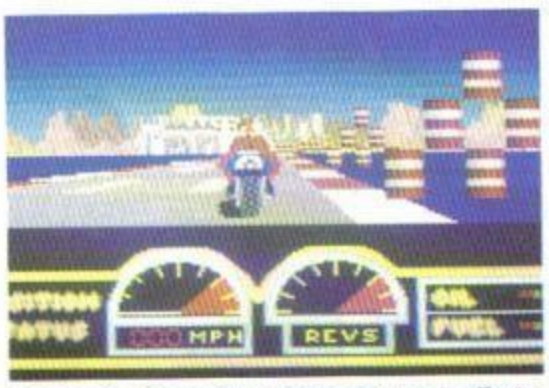
http://www.oldgamesitalia.net/

SCARSO CONTROLLO?

I joystick non ce la fanno a tenere il passo con i simulatori di guida. Perché? E cosa può sostituirli....

Ricordate la prima volta che vi siete seduti alla guida di un cabinato di *Outrun*? Fatevi venire in mente l'incredibile realismo con cui l'auto rispondeva al minimo tocco del volante. Con un rapido colpo di sterzo riuscivate ad affrontare una curva in derapata, mentre prendevate quella successiva girando dolcemente il volante. Beh, provate un po' a fare la stessa cosa con una qualsiasi conversione per computer... È impossibile, vero? E sapete perché? Perché fra il joystick del vostro computer e i sofisticati controlli della macchina arcade c'è la stessa differenza che tra una Fiat 500 ed una Ferrari.

Fin da quando, nei lontani anni '70, l'Atari fissò le specifiche standard per i joystick della sua console, i video giocatori si sono dovuti accontentare di un controllo tecnologicamente avanzato come un interruttore della luce. Infatti, quasi tutti i joystick per computer sono digitali e, in pratica, un joystick digitale equivale a quattro interruttori per le direzioni (su, giù, sinistra, destra) e a un pulsante di fuoco. Per quanto limitato, questo sistema di controllo ha comunque un duplice vantaggio: i joystick digitali sono semplici, e di conseguenza economici da produrre, e generano dei segnali che il computer può leggere e interpretare senza alcuna difficoltà.



***Bikers* –il gioco di Jez San, che sarà offerto in omaggio con il Konix (se e quando uscirà), sfrutta bene il comando analogico: la sensazione di guida quando prendete le curve è molto più realistica di quella che si potrebbe ottenere con un semplice joystick digitale.**

Se i joystick digitali vanno benissimo per i giochi di piattaforme o per gli spara-tutto, cosa succede però quando volete simulare un giro sul circuito di Brands Hatch o uno scontro ravvicinato fra un F-16 e un Mig? In questi casi girare a destra o a sinistra non basta, c'è anche bisogno di poter controllare la velocità di svolta. E con un normale joystick digitale questo non è proprio possibile.

Alcune case hanno cercato di migliorare la situazione realizzando delle periferiche a forma di volante per auto o per aereoplano. Questi dispositivi però altro non sono che dei semplici joystick digitali mascherati, e certamente noo riescono a rendere la sensazione di guida o di volo più realistica del vostro vecchio Speedking o Quickshot.

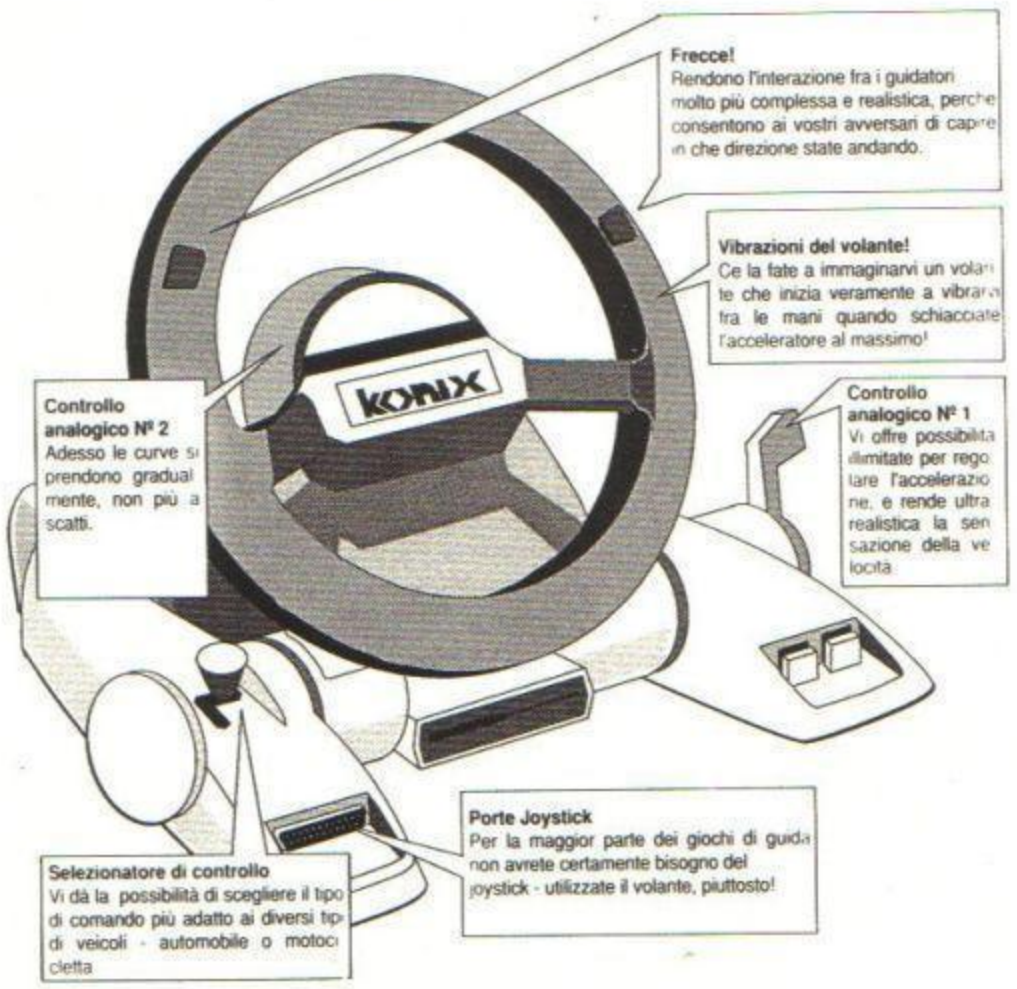
L'unica soluzione al problema è quindi rappresentata dai controlli analogici. Un joystick analogico non si limita ad accendere o spegnere dei microinterruttori, ma genera un segnale continuo, che varia a seconda di quanto spostate il joystick dal suo asse centrale. Il sistema funziona grazie a due potenziometri (o resistenze variabili): uno per i movimenti sull'asse delle x, e l'altro per i movimenti sull'asse delle y. Così, ad esempio, i potenziometri possono generare da -1 volt per la posizione del volante all'estrema sinistra della corsa, 0 volt per la posizione centrale e +1 volt per quella all'estrema destra.

Il guaio di questo sistema è che, siccome il computer non può leggere direttamente i valori analogici, questi devono essere prima convertiti in valori digitali (utilizzando un convertitore analogico-digitale - così come avviene con i suoni campionati). Questo significa che la fabbricazione dei joystick analogici è ovviamente più complessa, e conseguentemente più costosa, di quella dei joystick digitali. Sarà quindi difficile che i joystick analogici diventino d'uso comune per i computer attualmente in circolazione, anche se in passato sia il BBC che il Dragon potevano essere collegati a un sistema di comando analogico. Per le macchine arcade e per le macchine-gioco, il discorso è invece completamente diverso.

La nuova console della Konix, a differenza della maggior parte delle altre macchine-gioco realizzate finora, utilizza un sistema di controllo analogico. Questo significa che il Konix potete dispone di un controllo sensibile come quello di *Outrun*, o di qualsiasi altro arcade del genere. Se a questo aggiungete il seggiolino Konix (sempre che abbiate i soldi per comprarlo) ecco che potreste trovarvi un sistema in grado di farvi rivivere la sensazione della guida.

C'è un solo problema, però. Il Konix non è ancora apparso nei negozi. E visti gli ultimi sviluppi, nessuno sa se verrà mai commercializzato. Speriamo che nell'attesa gli altri produttori ci pensino un po' sopra e si decidano ad offrirci meccanismi di controllo più sofisticati.

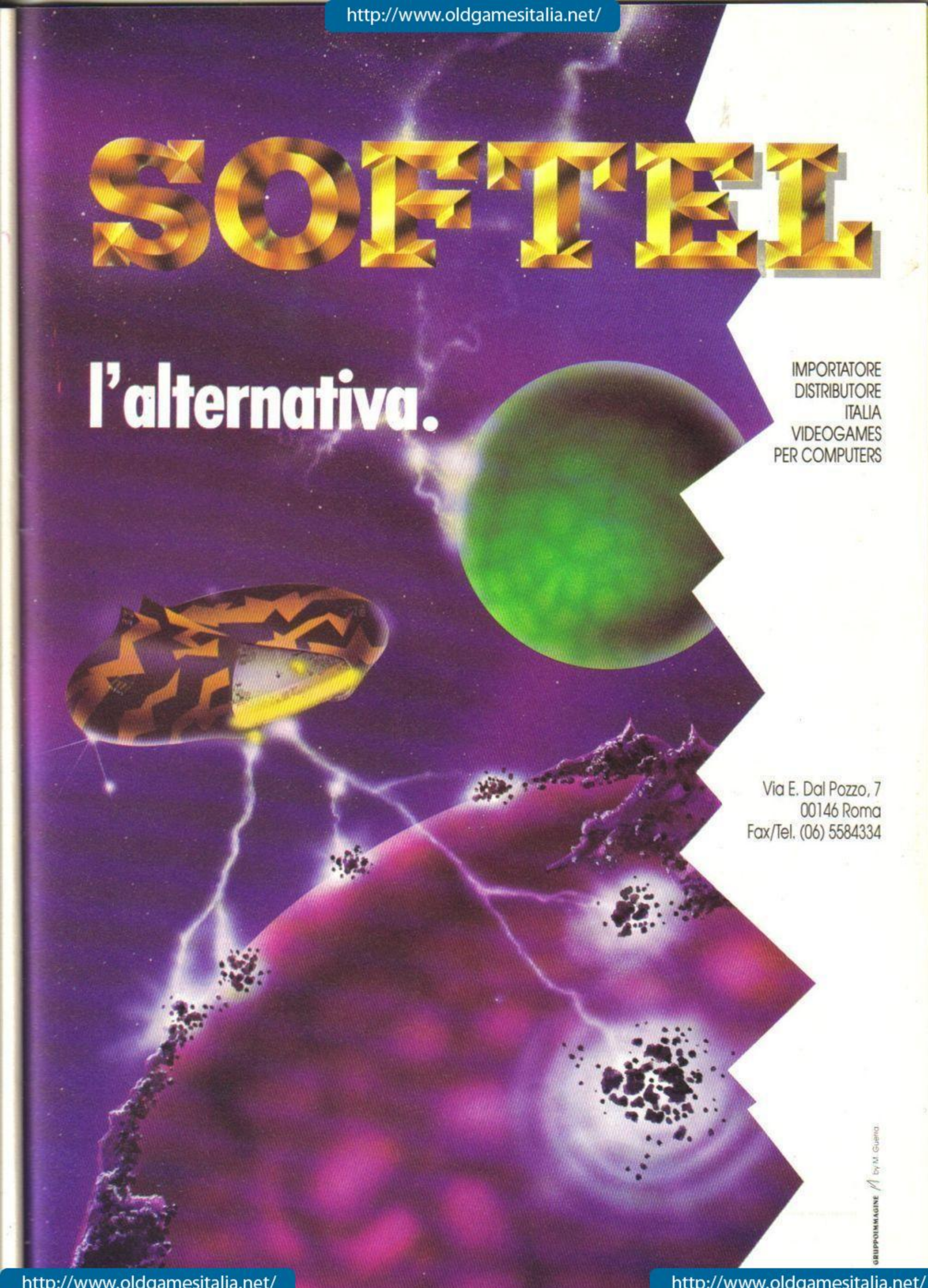
Jez San mentre guarda uno dei programmi presentati durante il lancio del Konix. Il programmatore di Bikers però non teme confronti: il suo è stato uno dei pochissimi giochi che ha sfruttato appieno e in modo appropriato il controllo analogico del Multi- System.



Questo è un volante serio. Il Konix utilizza comandi analogici, che consentono di avere piena padronanza della velocità e del volante. Questa caratteristica, insieme a tutte quelle mostrate nell'illustrazione, conferisce alle simulazioni di guida e di volo una dimensione completamente nuova. Che si sveglino un po' tutti! Vogliamo dei joystick migliori.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ERTA ABBONAMENTO OFFERTA ABBONAMENTO OFFERTA ABB

11 K

AL PREZZO DI 9

- Due numeri **GRATIS**
- Niente code e attese all'edicola. K arriva ogni mese direttamente a **casa vostra**
- 11 numeri in edicola costerebbero **L.55000**, in abbonamento **L45000**
- Assicuratevi per un anno anteprime, recensioni, trucchi e notizie che vi offre ogni mese **K**.

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
notizie, poke, CIP, Tnt, recensioni, K-Giochi, anteprime, speciali, guide all'acquisto, crucikappa, galleria d'arte, pagine gialle, budget, nuove versioni.....

CERCA LA CARTOLINA PER L'ABBONAMENTO NELL'INSERTO-LIBRICINO

BUONE FESTE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONSOLE MANIA

La nuova rubrica per gli appassionati di giochi per console

Volenti o nolenti, le console stanno diffondendosi anche in Italia. In risposta a questo fenomeno, K lancia una nuova rubrica, Consolemania, con recensioni aggiornate (per ora), notizie e trucchi "dedicati" (a partire dal prossimo numero).

La Nintendo sta sempre più meritandosi il titolo di "IBM dei videogiochi" Con il virtuale monopolio del mercato negli Stati Uniti ed in Giappone ed un impero in rapida espansione in Europa, il potere di questa multinazionale è impressionante tanto che negli ultimi anni si è assicurata i diritti esclusivi di quasi tutti i coin-op disponibili. Società giapponesi di prima grandezza come la SNK, la Taito, la Capcom e la Jaleco hanno tutte firmato accordi con la Nintendo. Questa è una buona notizia per gli utenti Nintendo, ma una brutta nuova per i possessori di altre console. La Nintendo sarà infatti in grado di usare la sua influenza per prevenire la conversione di questi giochi per altre console. In questo articolo troverete tre titoli dell'ultima ora, più un'anteprima di *Tetris* per il Gameboy. Giocare a *Tetris* durante un viaggio in treno mentre si ascolta musica stereo con le cuffie (consigliamo i Fine Young Cannibals e i De La Soul) è un esperienza che vale tanto oro quanto pesa (ma mi raccomando noneefonteci per chiederci dove potete comprarlo: non è ancora in vendita in Italia...

IKARI WARRIORS

prezzo suggerito L79000 su cartuccia

Ikari Warriors, della SNK è un tipico rappresentante della nuova ondata di giochi. Non lo vedrete apparire sul PC Engine, sul Sega o su altre console. Si tratta di uno sparatutto per due giocatori dove voi ed un vostro amico vi calate nei panni di "Paul e Vince, i due guerrieri la cui missione è di invadere un'intera nazione nemica." Lo scorrimento del gioco è tetradirezionale, come in *Commando*, con orde di truppe nemiche che cercano di farvi la pelle. Raccogliere oggetti di vario tipo aumenta l'efficenza del dinamico duo. Avete a disposizione delle granate che vi saranno utili durante l'assalto a carri armati, trincee, cancelli ed elicotteri. La vostra avanzata deve essere pianificata accuratamente ed avvenire per gradi. I due giocatori devono imparare a proteggersi a vicenda man a mano che avanzano verso l'alto. Situazioni difficili possono essere risolte raccogliendo una delle "K" (non la rivista, mi raccomando, quella prendetela in edicola, n.d.r.) che di tanto in tanto appaiono sullo schermo. Queste agiscono da bombe smart, distruggendo tutto quello che vi circonda in quel momento. La resa grafica è di buona qualità, in particolare la presentazione che mostra l'aereo mentre si schianta nella giungla. La vista dall'alto mostra deserti, giungle e fiumi, mentre i nemici sbucano da capanne e fortezze. Come sparatutto *Ikari* non vincerà particolari premi. Il gioco appare un po' datato - in particolare nel modo in cui i personaggi aumentano il loro potere. Non c'è modo di controllare questo processo, al contrario di quanto avviene, per esempio, in *R-Type*. Questa conversione ha la velocità di gioco del gioco da bar ma non riesce ad avvicinarsi neppure lontanamente alla qualità grafica dell'originale. 4

Se il gioco da bar vi era piaciuto, allora non resterete delusi; in caso contrario, assicuratevi di avere *Gradius* nella vostra collezione prima di acquistare *Ikari* o un altro sparatutto per Nintendo.

Verdetto: Semplice sparatutto con poche possibilità di durare nel tempo.

***Ikari Warriors* passa dalle sale giochi al Nintendo. Riuscirà ad essere così popolare?**

GHOSTS AND GOBLINS

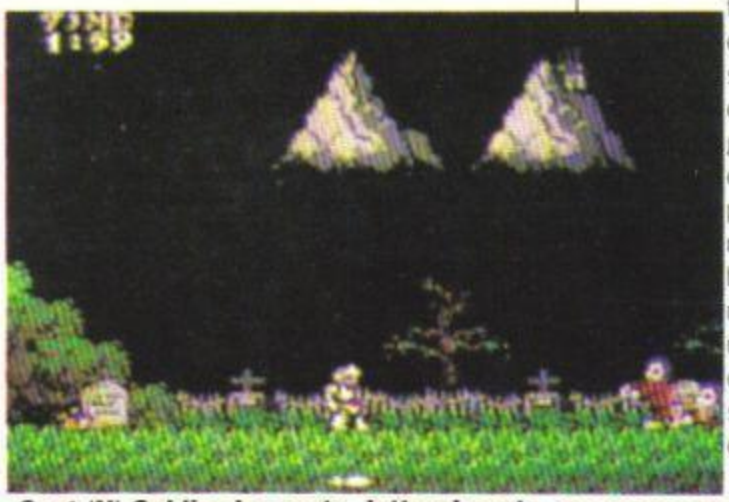
prezzo suggerito L79000 su cartuccia

Questo classico coin-op della Capcom si rivelò un osso duro da rodere quando apparve nelle sale giochi nell'autunno dell'86. Manciate di monetine erano appena sufficienti a permettere l'esplorazione di un mondo fantastico che sembrava non avere confini. Grazie al cielo, la conversione per console sembra dare maggiori opportunità di completare l'avventura.

Siete nei panni di un Cavaliere in Armatura Scintillante (beh, quando la trovate), il cui compito è salvare la bella principessa rinchiusa (sbadiglio) nel castello (sbadiglio) del malvagio Demone... Zzzzzz. Sveglia! La trama potrà non essere il massimo dell'originalità, ma il risultato è eccitante, coinvolgente e divertente.

Ci sono sette livelli da esplorare prima che riusciate a sfidare il Demone faccia a faccia. È necessario raccogliere ed impiegare diverse armi se volete riuscire a sconfiggere i vari ghoul, spettri, morti viventi e zombie che il Demone scaglia ad ondate contro il cavaliere. Le armi a vostra disposizione sono Torce, Spade, Asce, Balestre e Giavellotti. Scegliere l'arma giusta è indispensabile quando affrontate il demone di fine livello. La sua distruzione vi fa guadagnare la chiave necessaria per passare al livello successivo.

Il successo del coin-op era in gran parte dovuto alla splendida resa grafica del mondo incantato in cui il protagonista si muoveva. Castelli, chiese e cimiteri erano resi in modo così convincente che era facile perdersi nell'atmosfera fantastica del gioco. La console Nintendo fa il possibile per emulare questo mondo, ma con una grafica non proprio all'altezza. Il gioco riesce comunque ad offrire una difficile sfida ed occorrerà diverso tempo prima di riuscire a completarlo. Durante le vostre avventure scoprirete un buon numero di trabocchetti e di personaggi inaspettati, come un mago con l'irritante abitudine di trasformarvi in ranocchio ed il malvagio Demone Rosso che sembra invincibile. Il grosso problema con la console Nintendo è che sebbene il suo catalogo vanti un numero di conversioni coin-op superiore a qualsiasi altra console o computer, essa non dispo-



***Gost 'N' Goblins* ha avuto, letteralmente, un successo mostruoso nelle sale giochi. Ora è un'affascinante esperienza per il Nintendo.**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ne della potenza necessaria per emularle graficamente in modo soddisfacente. Questo non rappresenta un problema nel caso di alcuni eccellenti titoli originali Nintendo, come quelli della serie di *Mario*, perché questi giochi sono stati programmati tenendo a mente i limiti della console. Ma in giochi come *Ghosts and Goblins* le capacità del Nintendo sono veramente tirate per il collo. Il gioco comunque è l'ideale agli appassionati della versione da bar. La giocabilità viene restituita intatta.

Verdetto: Un'avventura che non riuscirete ad abbandonare fino a quando non avrete salvato la principessa.

RUSH 'N ATTACK

prezzo suggerito L79000 su cartuccia

Rush 'N Attack è meglio conosciuto tra i giocatori come *Green Beret*, che era il nome del gioco in Europa. *Rush 'N' Attack* era il nome dello stesso gioco negli Stati Uniti. Per ragioni note solo alla Nintendo, forse motivi di uniformità, il gioco è stato commercializzato con il titolo americano anche da noi. Se tutto ciò vi manda in confusione, vi ricorderò che si tratta di uno sparatutto a scorrimento orizzontale ambientato in alcuni impressionanti installazioni militari: una base navale, una base missilistica, alcune caserme ed una base dell'aviazione.

Lo scopo del gioco è di salvare gli ostaggi imprigionati nelle basi in attesa del plotone di esecuzione. Mentre avanzate a tutta velocità da sinistra a destra, i soldati nemici vi assalgono ad ondate. Siete armati con un coltellaccio da commando, ma avrete bisogno di raccogliere un bazooka se volete passare al livello successivo. Il segreto del gioco sta nel tempismo. *Green Beret/Rush 'N' Attack* è tutto ciò che potete volere da uno sparatutto pieno di azione. La possibilità che avete di arrampicarvi su aerei e carri armati movimenta il gioco senza trasformarlo in un gioco di piattaforme. La cosa migliore di tutte è la sequenza finale, che vi potrete godere se sarete sufficentemente "macho" da arrivarci. E no, K non ha intenzione di descrivervela, cosi potrete vantarvi di esserci arrivati da soli..

Verdetto: Una buona conversione arcade che vi terrà impegnati a lungo e che non soffre delle carenze grafiche del Nintendo.

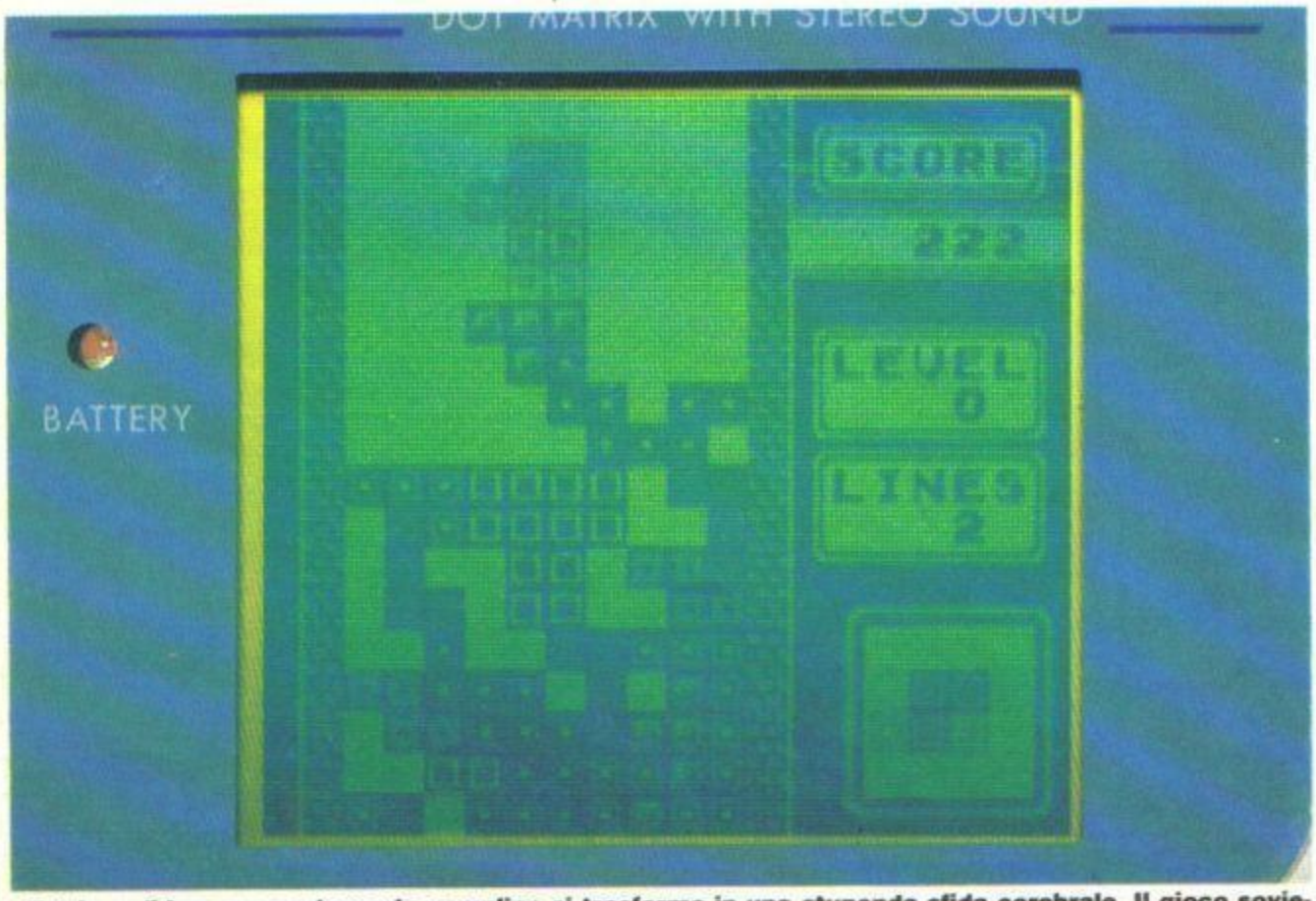
***Green Beret*, un vecchio successo per 8-bit ora per Nintendo. Stesso gioco, titolo differente!**

ANTEPRIMA GAME BOY

Passeranno ancora dei mesi prima che il Game Boy arrivi in Italia, ma K ama le anteprime (anche i nostri lettori, a dire il vero) e non poteva farsi scappare l'occasione di parlare del gioco che sta "vendendo" il Game Boy in USA, *Tetris*. In attesa che arrivi anche da noi, lustratevi gli occhi (si fa per dire).

TETRIS

OK. Lynx, la "consolina" tascabile dell'Atari avrà anche uno schermo LCD a colori. Avrà anche un processore più rapido di quello dell'Amiga. Avrà infine giochi come *California Games* e pile di altri giochi di qualità pronti ad entrare in azione. Però per me nulla di tutto ciò vale una partita a *Tetris* sul Game Boy. Se la Glasnost dovesse avere un alfiere nel mondo dei giochi per computer, questo non potrebbe essere altro che *Tetris*. Programmato da un gruppo di studenti dell'Università di Mosca, *Tetris* capovolge il concetto di *Space Invaders* e ci aggiunge un elemento di sfida geometrico accompagnato da un letale fattore tempo. Avete solo un'opportunità. Lo scopo è di incastrare insieme forme geometriche come quadrati, L, barre verticali ed altri ancora in modo da formare una serie di linee orizzontali. Utilizzando il controller (il solito pulsante a croce a quattro direzioni) potete spostare e ruotare le sagome cercando di trovare loro la migliore posizione all'interno del puzzle. Se questa vi appare subito evidente, potete farle schizzare in posizione premendo il controller verso il basso. È un gioco facile da imparare, eppure è estremamente difficile diventare bravi. Per questa ragione è il gioco più adatto alla conversione per una console tascabile. Non ha bisogno di grafica strepitosa o suoni digitalizzati, nonostante il sonoro non sfiguri affatto se ascoltato con un paio di cuffie stereo. La bellezza di *Tetris* è che dà un significato all'apparentemente inutile ricerca di alti punteggi. Tutti hanno talvolta la necessità di far trascorrere un po' di tempo: in treno, sull'autobus o perfino a scuola. *Tetris* è così coinvolgente ed è così difficile staccarsene che attualmente nulla nel sempre più vasto catalogo di giochi tascabili può sperare di avvicinarglisi. *Tetris* è, di fatto, la meditazione fatta computer.



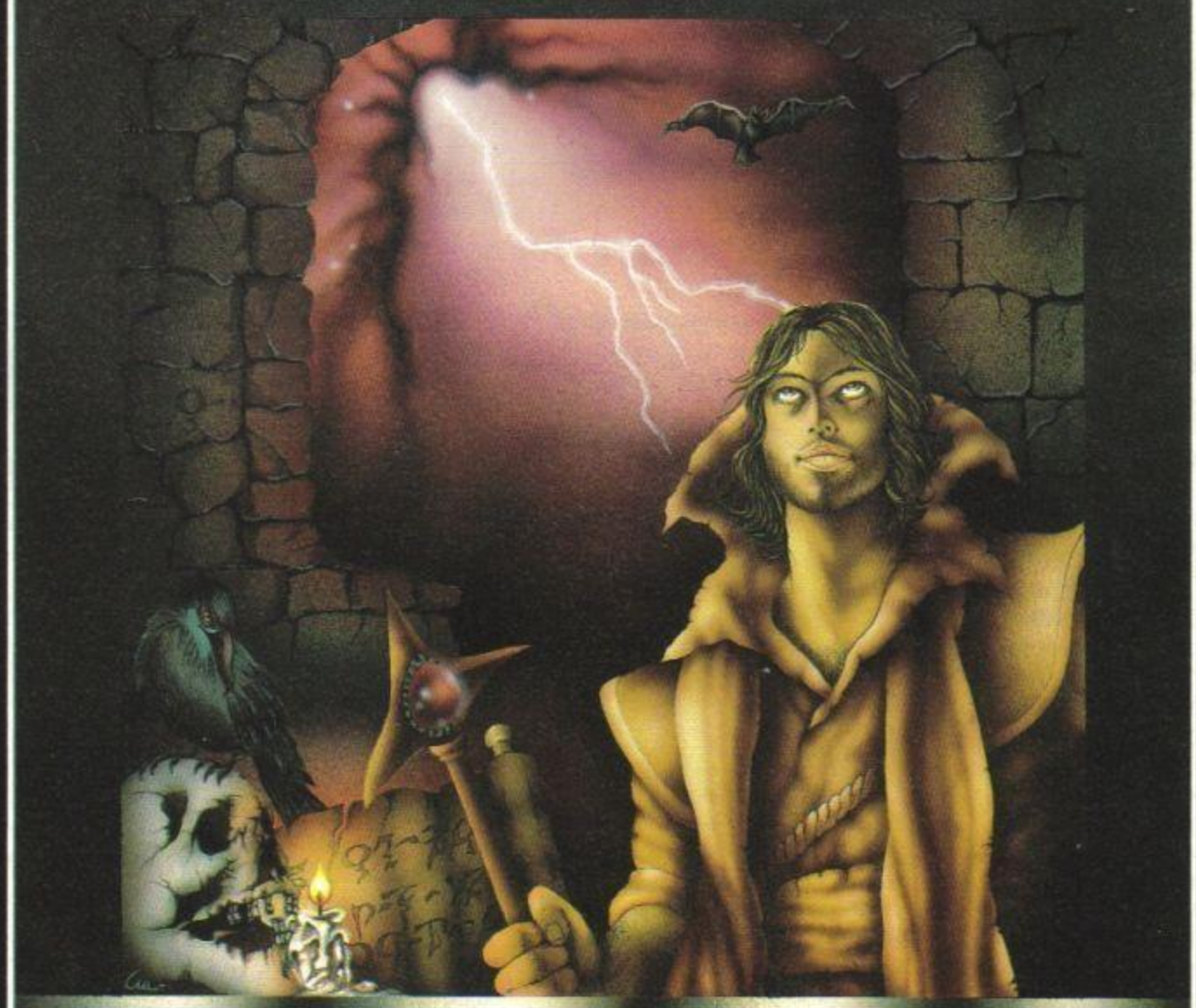
***Tetris*: un'idea apparentemente semplice si trasforma in una stupenda sfida cerebrale. Il gioco sovietico più noto all'ovest è ora disponibile per il GameBoy!**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MYSTERE

FUGA DAL CASTELLO DI LOCKNESS



AFFRONTA IL MISTERO

■ Con Mystere entri nel mondo dell'avventura, in una epica incursione nella fantasia, in un gioco in grado di darti emozioni mai provate prima.

■ Mystere è il primo grande adventure grafico-testuale completamente ITALIANO in cui l'azione combinata di più di 50 screens in hi-res, del parser sofisticato, delle diverse colonne sonore ed effetti campionati creano un'atmosfera entusiasmante.

■ Nella confezione troverai 2 floppy (nella versione Amiga), un'audio cassetta stereo (colonna sonora originale), un manuale indispensabile per completare l'avventura ed un poster.

Disponibile per:
Amiga e
Commodore 64

GENIAS

Edi Grafi Co

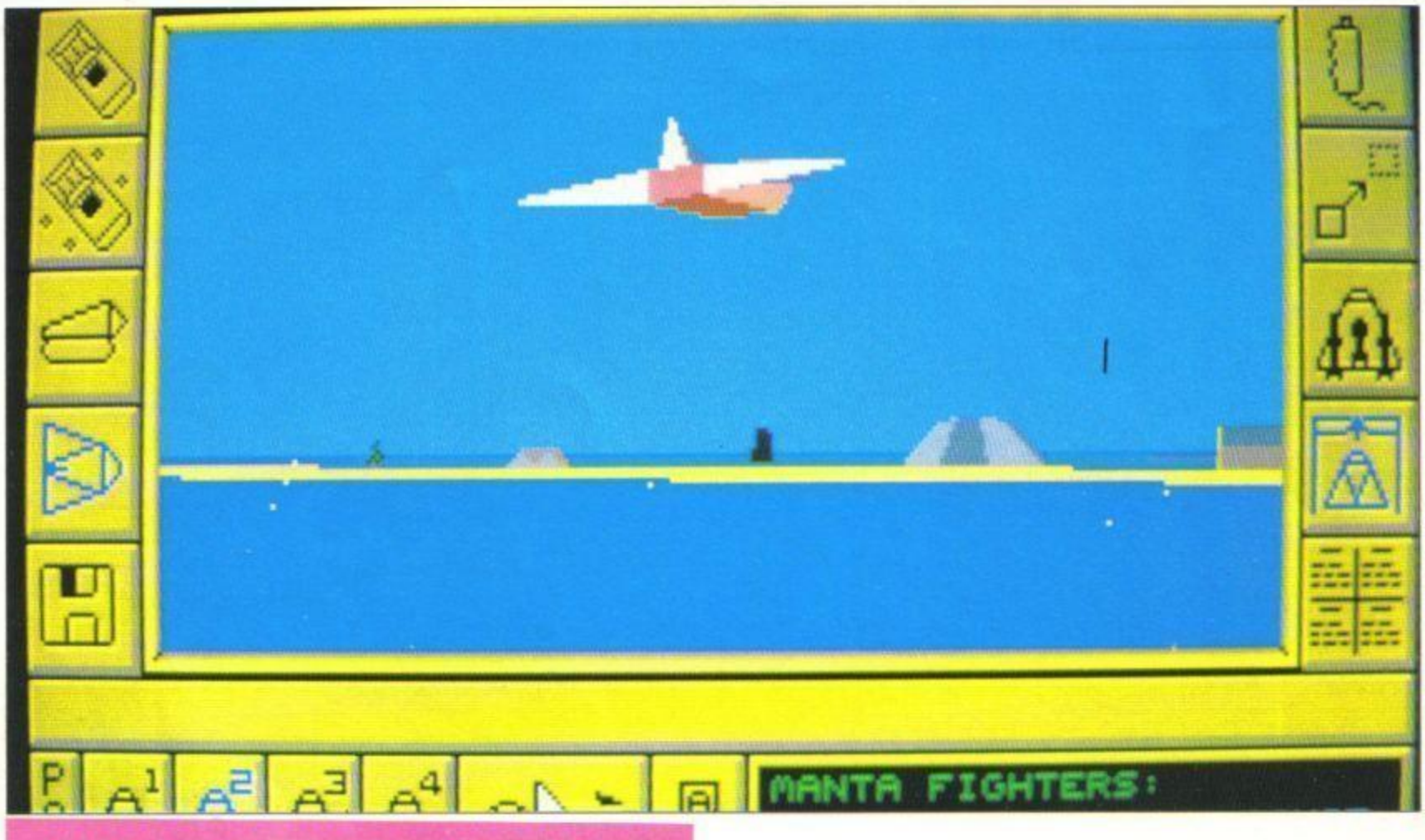
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVE VERSIONI

TRA LE CONVERSIONI DI QUESTO MESE, PAPERBOY E GEMINI WING



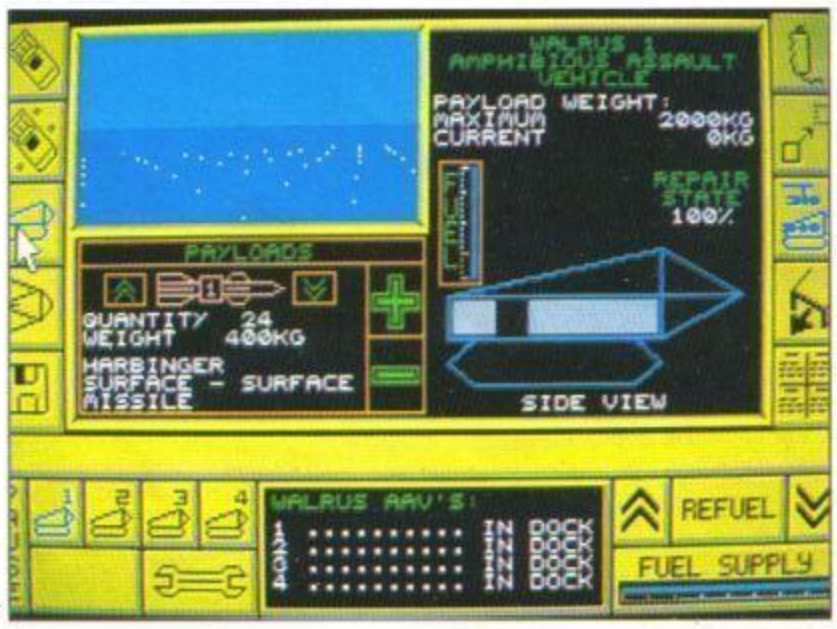
UNA PORTAEREI PER PC

CARRIER COMMAND

Rainbird/Microprose PC L79000

Un vasto arcipelago è emerso dagli abissi oceanici a causa di un'eruzione vulcanica. Si tratta di un territorio inesplorato, sul quale nessuna potenza mondiale può ancora vantare dei diritti. Da lungo tempo ormai le risorse della terra sono in via di esaurimento, ma questo nuovo gruppo di isole è ricco di minerali e di beni indispensabili alla sopravvivenza della vita sul nostro pianeta. Come comandante di una nave da guerra che trasporta vari mezzi d'assalto, vi è stato consegnato un documento segreto, che contiene informazioni sull'esatta locazione delle isole e sulle loro risorse. Sfortunatamente un potenza straniera ha trovato il modo di accedere ai dati dei vostri computer e, senza ombra di dubbio, anche se lentamente, sta occupando i territori in questione. Consentirgli di impossessarsi dell'arcipelago significherebbe la rovina e la morte per inedia del vostro popolo; sconfiggerla equivarrebbe invece al benessere e ad un futuro sicuro. Così comincia la vostra missione... Per perseguire l'obiettivo, avete a disposizione un'armamentario che comprende una flotta di mantas (jet futuristici), dei mezzi d'assalto anfibi, una torretta laser, missili terra-terra, razzi luminosi e mezzi mobili di richiamo, e tutte le modernissime armi stipate nelle stive della vostra nave. Quando quest'ultima viene colpita, potete farla riparare dal computer, ma un danno troppo grosso equivale alla fine del gioco. "Liberare" un'isola occupata dal nemico implica l'abbattimento delle sue difese e il successivo invio di un mezzo da sbarco, che vi costituirà sopra una nuova base. Espugnare un gruppo di isole vi consentirà quindi di organizzare una rete di rifornimento e di comunicazione. Il tutto viene giocato in tempo reale - perciò, mentre voi cercherete di conquistare un'isola occupata dal nemico, il nemico stesso starà impossessandosi dei territori posti più a nord. Fin dall'inizio, vi viene offerta la possibilità di scegliere fra gioco strategico e gioco d'azione. Il primo vi consente di entrare nel gioco in modo più graduale ed è consigliabile ai principianti; il secondo vi porta subito nel vivo della battaglia con dei missili autocercanti che vi piovono addosso brutalmente. Fortunatamente, la Realtime Software ha incluso nel programma l'opzione per salvare il gioco, poiché lo spessore è davvero incredibile. Nonostante sia già uscito nelle versioni Amiga e St da oltre un anno, e in una stupenda versione per lo Spectrum da qualche mese, *Carrier Command* dimostra di essere un gioco che non invecchia mai. E questa probabilmente è la versione migliore di tutte. Molto veloce, anche sulle macchine meno potenti, ha tutte le opzioni che vorreste trovare in un gioco per PC. Gira in quasi tutti i modi (Hercules, CGA, EGA, VGA, e Tandy a 16 colori), può essere trasferito su hard-disk (ma avete ugualmente bisogno di utilizzare il floppy come disco master), e potete giocarla col mouse, la tastiera o il joystick - anche se il mouse è comunque il metodo di controllo migliore. L'aggiunta del modo "warp" (una specie di iperspazio) ha addirittura superato il problema della lentezza degli spostamenti da un'isola all'altra. Se vi piacciono in giochi di strategia/azione, non potreste trovarne uno migliore di questo: ci vuole tempo per imparare a giocarlo, ma la ricompensa in termini di soddisfazione è più che adeguata. L'incredibile spessore e la lunga giocabilità di *Carrier Command* dovrebbero essere in grado di offrire mesi di divertimento a qualsiasi giocatore degno di questo nome.

K-VOTO: 965



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

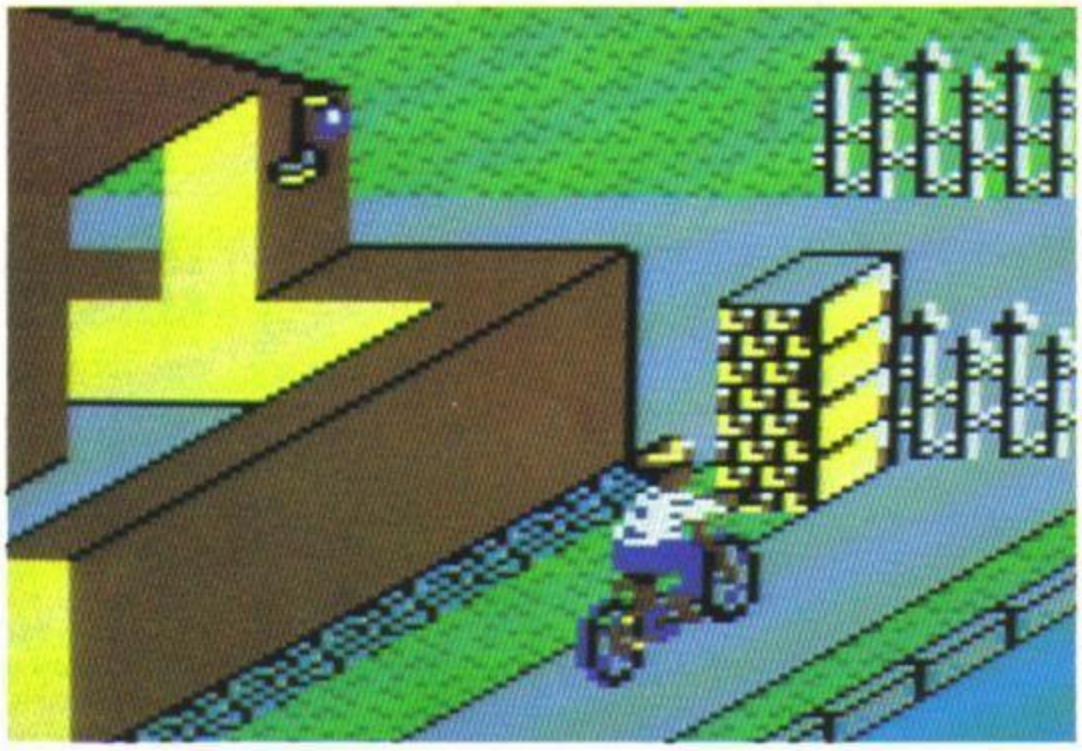
http://www.oldgamesitalia.net/

IBM

PAPERBOY
Elite, PC, L29000

Questo fantastico coin-op, diventato poi un successo per 8-bit, torna a riaffacciarsi sulla scena e sta raccogliendo consensi anche fra gli utenti di 16-bit. Il gioco, in caso non lo sappiate (ma se è così, vorrei proprio sapere dove avete vissuto finora), vi vede nei panni di un fattorino/strillone che consegna i giornali. I paperboy americani però sono irrequieti e, per non perdere tempo, tendono a lanciare il quotidiano invece di infilarlo delicatamente nella casella della posta. Comunque, se non beccate la casella della posta andrà bene anche una finestra. Percorrendo in bicicletta i marciapiedi dei suburbia americani, dovrete infatti tentare di consegnare il giornale a tutti gli abbonati, poiché quelli che non lo riceveranno - giustamente - disdiranno subito l'abbonamento. Un sacco di personaggi intralciano il vostro percorso e finché non imparerete ad anticiparli, gli incidenti saranno all'ordine del giorno. Il programma gira in modo EGA, CGA, e Tandy. Ovviamente, la grafica è un po' squadrata ma riesce ugualmente a dare al gioco un'atmosfera da cartone animato, e la giocabilità, senza il manubrio del coin-op originale, non poteva essere migliore. Una conversione ottima e avvincente.

K-VOTO: 800



Come potete vedere, anche sul PC la grafica di Paperboy si mantiene su buoni livelli. La giocabilità è ottima sia in modo EGA che in CGA.

CPC

GEMINI WING
Elite, Amstrad CPC, L18000c, versione Amiga recensita su K11, K-VOTO 760

Grazie all' Elite anche i possessori di un CPC hanno la possibilità di combattere contro gli alieni di turno. Fin dall'inizio è chiaro che questa versione è all'azione e l'aggiornamento dello schermo è così lento che sarebbe stato più adatto a uno di quei giochi di avventura economici. Non sto scherzando, fa proprio pena. Dobbiamo già considerarci fortunati che ci sia lo scorrimento!

K-VOTO: 352

ST

PAPERBOY
Elite, ST, L29000

Grafica e sonoro impeccabili, e una struttura di gioco che mantiene tutto il fascino e l'attrattiva del coin-op originale, fanno di Paperboy per ST una conversione molto fedele al vecchio arcade. Non sorprende comunque che all'Elite siano riuscite bene anche tutte le altre versioni del gioco, considerando i risultati che aveva ottenuto per gli 8-bit. Qui, in particolare, è molto bella la sequenza bonus che si svolge nel parco. Da comprare subito.

K-VOTO: 850

GEMINI WING
Virgin/Mastertronic, ST, L29000, versione Amiga recensita su K11, K-VOTO 760

Questo sparatutto della Virgin non offre molte novità rispetto alla maggior parte dei titoli di questo genere attualmente disponibili per ST. Nel complesso la grafica è buona e c'è anche l'opzione per giocarlo simultaneamente in due, ma la struttura del gioco non è niente di speciale.

Il turbinio degli sprite alieni non scorre fluido e veloce come sull'Amiga e quindi questa versione risulta più lenta da giocare. Inoltre la colonna sonora, che sull'Amiga era superba, risente delle limitate capacità del chip sonoro dell'ST, e vi garantisco che dopo i primi cinque minuti la toglierete per sempre. Non è un gioco orribile, ma non è nemmeno un gioco da comprare a tutti i costi..

K-VOTO: 650

***Gemini Wing* sull'ST - la grafica è quasi uguale a quella della versione Amiga. Risulta tuttavia molto più lento, ma questo non lo rende più facile e, tantomeno, ne migliora la giocabilità.**

dieci volte migliore di quella (veramente atroce) per il C64. Ma questo non significa che sia una buona versione. La grafica è adeguata: gli sprite sono grossi e colorati, e tutti i proiettili si distinguono chiaramente. Vi ritrovate però fra i piedi le solite magagne dell'Amstrad CPC: sonoro e velocità. Un'insulso "blip blop" fa da sottofondo

C64

GEMINI WING C64
Virgin/Mastertronic, C64, L18000c, L25000d, versione Amiga recensita su K11, K-VOTO 760

Un tuffo nel passato porta alla memoria degli utenti del Commodore sparatutto come *Uridium*, *Terra Cresta*, *Starray*. Sfortunatamente, *Gemini Wing* non offre loro nessun futuro. Gli sprite sono piccoli e squadrati. Quelli dei nemici invece sono più grandi ma ugualmente squadrati. Anche i fondali fanno pena. Sono così pieni di dettagli colorati in modo orribile che è impossibile vedere dove si trova la vostra astronave, per non parlare dei proiettili dei nemici. Il metodo di controllo è lento e la colonna sonora pessima. Stategli alla larga.

K-VOTO: 250

GEMINI WING - COS'E SUCCESSO?

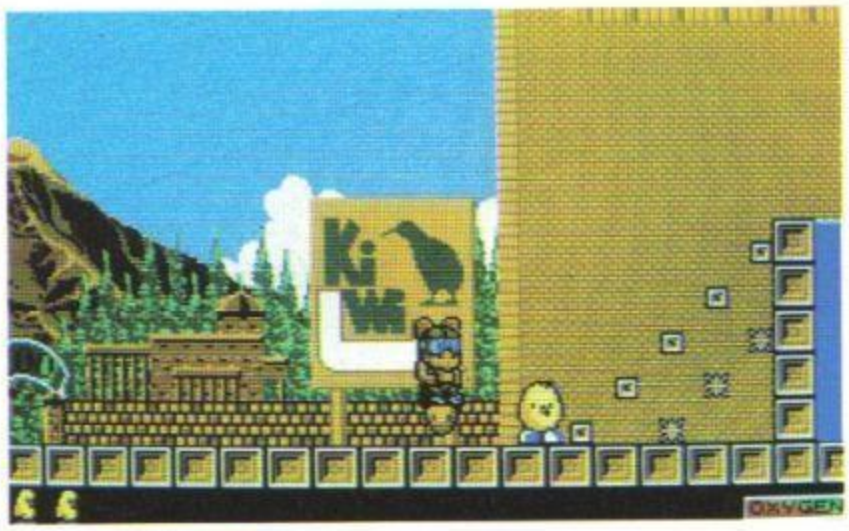
Sembra proprio che *Gemini Wing* sia un fiasco per quanto riguarda le versioni C64 e Amstrad. Ma perché, visto che l'arcade originale era un semplice sparatutto? Dan Marchant della Sales Curve sostiene che "la versione Amstrad è così lenta a causa di tutti i colori che compaiono sullo schermo. Avevamo provato a realizzare una versione più veloce con un numero di colori minori, ma non ci piaceva" E, parlando dei caotici fondali del C64, aggiunge, "credo che i programmatori della Imagitec abbiano tentato di copiare i fondali dell'arcade, che loro stessi avevano realizzato in modo abbastanza notevole. Ma adesso mi rendo conto che forse si è trattato di uno sbaglio. Tuttavia non ci lamentiamo, e anche la Virgin/Mastertronic è contenta. Se non piace a nessun'altro, è soltanto una questione di sfortuna. Non si può avere sempre successo".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRICKS 'N' TACTICS

TUTTI GLI AIUTI DEI LETTORI PER VINCERE I GIOCHI PIU' DIFFICILI



New Zealand Story

THE NEW ZEALAND STORY

Difficile gioco, vero? Ringraziate ANDREA VETTORELLO e MAURO BORTOLI di Padova se potrete finirlo con questo piccolo trucco. La gabola si attiva premendo il pulsante DEL mentre state giocando. Tornerete allo schermo di presentazione. Ora premete M e sentirete uno sparo di laser. Ora digitate in sequenza i seguenti tasti, MOTHERFUCKENKIWIBASTARD (senza indagare sul loro significato) e sentirete un piccolo jingle. Iniziando il gioco il vitometro mostrerà un piccolo Kiwi con accanto un 9+. In più, eccovi alcuni trucchi di Daniele e Flavio Berti di Rimini; per attivarli, dovrete sparare contro il muro nei punti indicati:

LIVELLO 1_1: La porta si trova in alto a sinistra del Kiwi imprigionato

LIVELLO 1_2: Colpite i nemici e raccogliete la E blu sulla destra del pavimento. Quindi tornate verso il punto di partenza e salite sugli ultimi due gradini a sinistra della seconda fila. Sparate verso il muro a sinistra mentre saltellate. Apparirà un grande buco con un vortice. Saltateci dentro e apparirete sotto il kiwi.

LIVELLO 1_4: Dopo aver passato l'acqua, salite sino a quando non trovate le lettere-bonus: quindi proseguite per la stessa strada e fate fuoco contro il muro nell'angolo a sinistra

LIVELLO 2_2: Trovate un pallone e saltate fino a dove compaiono gli orsetti. Rimanete sulla destra della freccia verde e colpite gli orsetti. Insistete fino a quando non compare un altro buco. Saltateci dentro e vi troverete nuovamente sotto il kiwi.

LIVELLO 2_4: Appena prima di salvare il kiwi rimate sull'ulti mo gradino e sparate al muro di destra. Apparirà il solito buco e se ci saltate dentro eviterete la piovra gigante.

Lasciate perdere i piromani e colpiteli per avere una buona varietà di oggetti come pozioni (vi rendono invincibili per circa 20 secondi) o libri (che eliminano ogni cosa si trova sullo schermo).

Esiste un modo gabola per C64 : premete contemporaneamente i tasti W, E, R, T, Y, poi S, D, F, G, H, e infine Spazio. Lo schermo diventerà grigio indicando che il modo-gabola è attivato. Questo modo gabola funziona anche per il primo livello di Dominator.

LICENCE TO KILL

Dopo i consigli del numero di Ottobre ecco le POKE per la versione C64

POKE 8448,173
POKE 14730,173
POKE 33056,173
POKE 11565,173
POKE 15185,173
POKE 63142,173

e POKE 13591,173 per munizioni infinite

SYS 5346 (o SYS 32768 per un piccolo messaggio)

DUNGEON MASTER

Niete ancora rapiti dall'insuperabile RPG della Mirrorsoft? Ecco qualcosa sulle incisioni murali.

"What is underfoot is still overhead": Spostate gli schermi protettivi dagli scheletri sulle imbottiture ed evitate le palle di fuoco. Ora passateci attraverso.

"This fountain takes one wish": inserite una moneta d'oro nella fontana per aprire la porta.

"Time is of the essence ": (colpite e correte) lasciate tutti gli oggetti (tranne le armi, ovviamente), premete il bottone e correte in fondo al corridoio prima che il passaggio si chiuda.

"Don't let a closed door stop you": abbattete la porta, in altre parole.

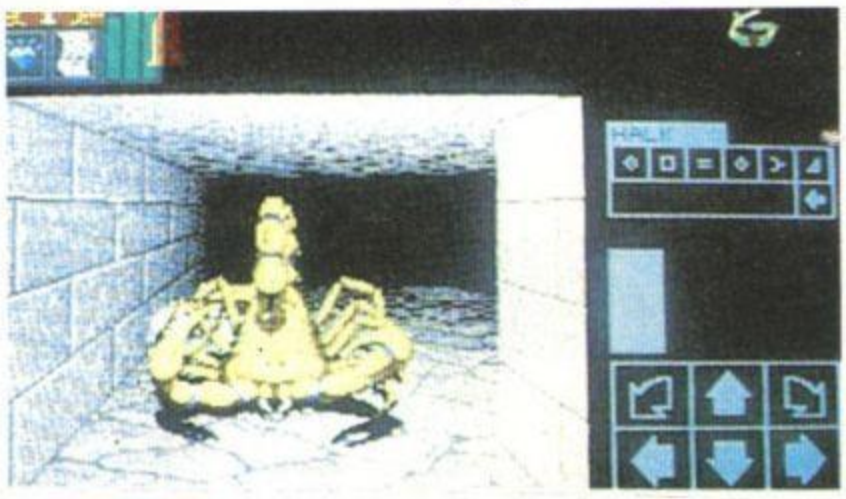
"None shall pass": abbattete anche questa porta.

"Cast thy influence, cast thy might": prima usate uno "20" spell, poi lanciate un oggetto qualunque oltre la botola.

"This wall says nothing": non molto in effetti!

"This is my prisoner, let him suffer": non accettate ordini , tirate qualcosa che non vi serve, a lui o a lei?

"You will regret that": No se volete proseguire verso il prossimo livello.



Dungeon Master

LIVELLO	OGGETTO	ABILITA'
12	Armour of Darc	Aumenta la vostra potenza
10,11,12	Armour of Lyte	Peso minore
7	Bolt Blade	Lancia lampi
7	Crown of Nerrax	+10 Wisdom
11	Diamond Edge	Punti-Danno Extra
7	Dragon Spirit	+7 Mana
14	Eye of Time	Congela il nemico
7	Ferel Pendant	+1 Wizard Level
14	Fire Staff& Power Gem	+2 Priest
7	Flamebain	+12 Antifire
13	Flamitt	Lancia Fireballs
11	Fury	Lancia Fireballs
10	Hardcleave	Punti-Danno extra
7	Illumelet	Fornisce una leggera luce
7	Inquisitor	+2 Mana & Punti-Danno Extra
12	Masterkey	Apri-porta all'interno della tomba
11	Moonstone	+3 Mana
3,7,9,12	Ra Keys	Come Masterkey
11	RubyKey	Come Sopra
7	Sceptre of Lyft	+5 Mana, Heal & Light
12	Snakestaff	+8 Mana & Heal
7	Staff of Claws	+4 Mana
10	Staff of Mana	+10 Mana & Dispell
9	Storm Ring	Lancia lampi
3	Teo Wand	+6 Mana & Calm
6	Vorpal Blade	+4 Mana (questa arma elimina le creature incorporee)
7	Winged Key	Dà accesso al successivo livello

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

"Short cut": inserite una chiave d'oro nella serratura, e vi risparmierete un bel tragitto grazie ad un transporter. Gabola: fatevi seguire dai vermi rosa; entrate nel transporter e poi tornate indietro per la stessa strada: con un po' di pratica e fortuna, dovreste riuscire a atterrare sui vermoni e ucciderli (hi, hi hi, ndr).
"Lighter than a feather": Aria! non Corbamite.
"Beware my twisted humour, the deciver, the snake": Diventa un sarpente ed andate a sinistra fino in fondo, a destra fino in fondo e così via.
"In death still thirsts for bullion": inserite una moneta d'oro nella fessura del muro a destra.
"When is rock not rock": sembra roccia, ma non lo è!
"Riddle room": avete bisogno di un arco, una moneta d'oro, e di un diamante. Ma con un MIRROR of DAWN, otterrete un premio.
"The matrix": in questa stanza ci sono numerosi "spinning blocks", che vi fanno ruotare a destra o a s inistra. Per evitarle costeggiate il muro a destra, e poi quello di fondo. In una delle nicchie c'è un mattone mobile, che, premuto, eliminerà un muro d'angolo.
All'inizio del terzo livello, lungo il corridoio, troverete un altro di questi simpatici congegni: nel corridoio che vi aprirà, oltre a qualche oggetto, c'è anche una bussola, molto utile per accorgersi degli "spinning blocks".

BATMAN

Se il Pinguino e il Joker vi stanno rendendo la vita troppo difficile oppre vi siete persi i consigli (mappe comprese) pubblicati su K6, allora è il momento di usufruire di questo tonico a base di vite infinite che funziona nella versione Amiga. (Le istruzioni sono incluse nel listato)

```
10 DIM CODE%(255)
20 FOR N=0 TO 151
30 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
40 CODE%(N)=A
50 NEXT N
60 CHEAT=VARPTR(CODE%(0))
65 CALL CHEAT
70 REM DIGITATE QUESTO
LISATO E SALVATELO PER UN
USO FUTURO
80 REM INSERIRE IL BATMAN
DISK AND DATE RUN AL PRO-
GRAMMA
90 REM IL GIOCO SI CARICHERA'
COME AL SOLITO MA AVRA' LE
VITE INFINITE
100 DATA 41FA, 0014, 43F9,
0007, FE00, 2F09, 707F, 22D8
110 DATA 51C8, FFFC, 4E75,
70FF, 2C78, 0004, 4EAE, FEB6
120 DATA 2200, 5280, 6700,
00A6, 4BFA, 014E, 3AFC, 0400
130 DATA 429D, 3AC1, 93C9,
4EAE, FEDA, 2AC0, 2A8D, 2B4D
140 DATA 0008, 589D, 4295,
4BFA, 00F0, 1ABC, 0005, 3B7C
150 DATA 0030, 000A, 41ED,
0038, 2B48, 0006, 41FA, 00C0
160 DATA 7000, 7200, 43FA,
00CA, 4EAE, FE44, 4A80, 6600
170 DATA 005C, 700C, 99CC,
6118, 7002, 49F9, 0007, 0000
180 DATA 610E, 45EC, 01FE,
47FA, 0026, 613A, 4EEC, 000C
190 DATA 43FA, 00C2, 22FC,
0000, 0400, 22CC, 4299, 7230
200 DATA 93C1, 3340, 001C,
3341, 0012, 4EEE, FE38, 2057
210 DATA 217C,
5354, 4152,
06CE, 317C,
5400, 06D2,
45E8
220 DATA 01CC,
47FA, 000A,
34FC, 4EF9,
248B, 4E75,
43F8
230 DATA 0560,
2F09, 22FC,
1038, 1281,
32BC, 4E75,
45F9
240 DATA 0007,
060A, 47FA,
0004, 60DC,
4278, 00EC, 223C
250 DATA 038E, 05A2, 203C,
11FC, 0000, B0FC, 4D28, 6706
260 DATA 223C, 0374, 0596,
2180, 1000, 31BC, 303C, 1006
270 DATA 4841, 2180, 1000,
31BC, 4E71, 1006, 4ED0, 7472
280 DATA 6163, 6B64, 6973,
6B2E, 6465, 7669, 6365, 0000
```

CARRIER COMMAND

Avete qualche problema nel conquistare quelle isole zeppe di odiosi MANTA nemici? Allora, quando siete vicini ad un'isola, selezionate la mappa, ZOOMmate sull'isola e premendo semplicemente F8, l'isola sarà vostra!

mappe (possibilmente su carta bianca e disegnate con tratto nero e ben marcato), consigli e soluzioni vanno spedite a:

K-TNT
VIA AOSTA, 2
20155 MILANO

E' L'UNICO
riconosciuto ufficialmente dalla Commodore inglese (versione Amiga)

ORIGINALE
con scheda di registrazione per ricevere gli indispensabili aggiornamenti

SEMPRE IN AGGUATO
non c'è più virus che tenga: verifica tutti i dischi che inserisci

AGGIORNATISSIMO
perchè memorizza in uno speciale database ogni dato relativo ai nuovi virus che scopre

IN ITALIANO
programma e manuale nella tua lingua (versione Amiga - per le altre versioni telefonare)

VIRUS KILLER

in versione italiana a sole Lit. 29.000.
Assurdo farselo sfuggire.

SOFT MAIL

Disponibile per Amiga. In arrivo per Atari ST e per PC IBM e compatibili.
Se non trovi Virus Killer originale presso il tuo rivenditore ordinalo direttamente a Lago scrivendo - se è il tuo primo ordine in Via Napoleona 16 22100 COMO - o telefonando allo (031) 30.01.74
Conosci SoftMail? Richiedi immediatamente il catalogo GRATUITO a colori!!!
Virus Killer è un prodotto Practical/CRL viene importato in esclusiva da Lago snc
® Commodore e Amiga sono marchi registrati dalla Commodore Amiga Inc. ® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

XENON 2

Chi meglio dei Bitmap Brothers in persona poteva preparare dei trucchi e consigli per Xenon 2? Nessuno, ovviamente. Quindi se avete dei problemi a progredire in questo stupendo sparatutto della Imageworks, seguite i consigli che i Bitmap Brothers hanno scritto in esclusiva per K e... buona fortuna

LIVELLO 1

Attrezzature e sferette che appaiono tra l'inizio ed il negozio di metà livello.
2 Acceleratori
1 Potenziatore
1 Retrosparo

CONSIGLI GENERALI

Quando appaiono le rocce con i vermi marini, prendete il passaggio a sinistra: quello a destra è un vicolo cieco.

Non perdete tempo a sparare ai vermi dato che non generano denaro: evitateli semplicemente e concentratevi sulle onde d'attacco.

NEGOZIO DI METÀ LIVELLO 1

Vendere - Niente
Comprare - Se il livello d'energia dell'astronave è basso comprate un cuoricino.
Consiglio - "You can't take it with you" (Non puoi portarlo con te). Si riferisce al denaro che raccogliete durante ciascun livello. Se non lo spendete al negozio di fine livello, lo perderete definitivamente.
Attrezzature e sferette che appaiono tra il negozio di metà livello e la fine del livello.
1 Zapper
1 Cuoricino
1 Cannoncino

CONSIGLI GENERALI

Quando arrivate alle rocce alla fine del primo livello, dove appaiono per la prima volta le lumache, prendete il passaggio centrale ed uccidete le tenie con il retrosparo. É importante ucciderle poiché la loro traiettoria di spostamento si ripete ad anello e ve le troverete di mezzo più avanti.

GUARDIANO DI FINE LIVELLO 1

Fate in modo di uccidere le lumache ad entrambi i lati del Nautilus. Il suo punto debole è l'occhio. Quando il peduncolo si allunga assorbe i colpi della vostra astronave, quindi bisogna sparare al momento giusto, quando il peduncolo è retratto. Il cannoncino drena molta più energia, perciò usatelo per sparare contro l'occhio.

Il guardiano di fine livello 1: sparate all'occhio quando il penduncolo è retratto.

NEGOZIO DI FINE LIVELLO 1

Vendere - Niente
Comprare - Doppio sparo. Se avete ancora soldi comprate un Potenziatore.
Consiglio - "Buy Double Shot" (Comprate lo Sparo Doppio). "Kill the Eyes" (Uccidete gli occhi). Si riferisce al guardiano di metà secondo livello. Vedere più avanti.

LIVELLO 2

Attrezzature e sferette che appaiono tra l'inizio ed il negozio di metà livello.
1 Cuore Grande
1 Potenziatore

CONSIGLI GENERALI

All'inizio del livello ci sono diverse grandi api. Per farle fuori usate il cannoncino che è più potente.

GUARDIANO DI METÀ LIVELLO 2

Prima di prendere il Potenziatore aspettate che appaiano i millepiedi. Poi risalite lo schermo alla destra dell'alieno. Come dice il consiglio finale del Livello 1, bisogna colpire i tre occhi situati nella parte in alto, a destra e a sinistra, e in basso. Gli occhi si aprono e chiudono in continuazione, però se colpite la testa di un millepiedi rimarranno aperti e vulnerabili. Colpite prima quello in alto a destra e quando si aprirà un passaggio tra i millepiedi, portate l'astronave nell'angolo a destra in alto dello schermo. Aspettate ancora che si apri un passaggio tra i millepiedi e poi seguitene uno verso sinistra sempre stando nella parte alta dello schermo e aspettate in alto a sinistra che si apra un altro passaggio per portarvi sotto l'occhio a sinistra. Quando l'avrete tolto di mezzo lo schermo comincierà a scrollare automaticamente all'indietro e i millepiedi rientreranno nel corpo del guardiano e si porteranno verso il basso. Spostatevi verso il basso e prendete di mira l'occhio in basso. Voilà, il guardiano è kaput.

NEGOZIO DI METÀ LIVELLO 2

Vendere - Niente
Comprare - Potenziatore
Consiglio - "Buy Power Up" (Comprate il Potenziatore). "Move close to wave" (Avvicinatevi all'onda). Si riferisce al ragno alla fine del Livello 2. Vedere più avanti.

Il guardiano di fine livello 2: colpite prima tutte le teste rosse e poi sparate alla ragnatela prima di attaccarlo.

Attrezzature e sferette che appaiono tra il negozio di metà livello e la fine del livello.
1 Zapper
1 Cuoricino
1 Sparo laterale

CONSIGLI GENERALI

Burster - Fate attenzione ai Burster, che sono quelle "cose" pulsanti che si trovano ai lati del paesaggio e ad un certo momento esplodono. Piazzatevi al di sotto di un burster e sparategli mentre esplodono.
Teste rosse - Queste teste si muovono per lo schermo e si tuffano verso la vostra astronave. Sono attivate quando la vostra astronave si trova alla stessa altezza. Il modo migliore per sbarazzarsene è continuare a tirare il joystick all'indietro per ridurre il numero di teste attive sullo schermo in ciascun dato momento. Inoltre, mentre fluttuano sparano e poi si spostano rapidamente a sinistra o destra tuffandosi verso di voi.

GUARDIANO DI FINE LIVELLO 2

Fate in modo di uccidere tutte le teste rosse prima di affrontarlo. Sparate ai sostegni della ragnatela che si trovano sulla destra. Portatevi verso l'alto per svegliare il ragno. A questo punto scenderà verso il basso e diventerà vulnerabile agli attacchi. Seguitelo rapidamente dato che le uova che deposita si schiudono e ne fuoriescono dei ragnetti che ricostruiscono i sostegni della ragnatela. Se impiegate troppo tempo la ragnatela verrà ricostruita completamente e verrete intrappolati. Colpite il ragno ripetutamente in testa per ucciderlo. Anche in questo caso fate una cosa rapida poiché altrimenti il ragno si annoierà e tornerà a dormire. Se così succede ripetete da capo il procedimento.

NEGOZIO DI FINE LIVELLO 2

Vendere - Sparo laterale
Comprare - Laser
Consiglio - "Buy Laser" (Comprate il laser). "Figure of Eight" (A forma a otto). Si riferisce alla traiettoria di movimento del granchio di metà livello.

LIVELLO 3

Attrezzature e sferette che appaiono tra l'inizio ed il negozio di metà livello.
2 Retrosparo
1 Cuoricino
1 Cuoricino

CONSIGLI GENERALI

Non ci sono consigli particolari per questa parte, se non quello di fare attenzione, quando state risalendo il passaggio che porta al granchio, al lungo pesce che sopraggiunge alle spalle.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUARDIANO DI METÀ LIVELLO 3

Il granchio si muove secondo una traiettoria a forma di otto, quindi non fatevi cogliere negli angoli. I suoi punti vulnerabili sono gli occhi.

NEGOZIO DI METÀ LIVELLO 3

Vendere - Niente
Comprare - Retrosparo. Se vi avanzano abbastanza soldi comprate anche un Potenziatore.
Consiglio - "Left, right, left". Si riferisce alle direzioni da prendere durante la sezione a labirinto che comincia subito dopo il negozio.
Attrezzature e sferette che appaiono tra il negozio di metà livello e la fine del livello.
1 Zapper
1 Cuore grande
1 Cuore grande

CONSIGLI GENERALI

Niente in particolare. State all'occhio alle cose che arrivano alle spalle e fate in modo di seguire le direzioni giuste nel labirinto.

GUARDIANO DI FINE LIVELLO 3

Il pesce esce (non male come gioco di parole, eh?, N.d.R.) dalla caverna a sinistra ed entra in quella nella parte alta dello schermo a destra. Il suo punto vulnerabile è la testa. Aspettate che riemerga dalla destra, sparate alcuni colpi e rientrerà nella caverna in alto. Il momento migliore per drenare la sua energia è quando esce nuovamente da questa caverna. Aspettate a metà schermo sotto la caverna e sparate più colpi possibile. Ciò dovrebbe bastare a farlo fuori. (Nota: fate attenzione poiché la sequenza di entrata ed uscita dalle caverne potrebbe non essere esattamente quella sopra riportata, ma neanche i Bitmap se la ricordavano con esattezza, quindi uomo avvisato...).

NEGOZIO DI FINE LIVELLO 3

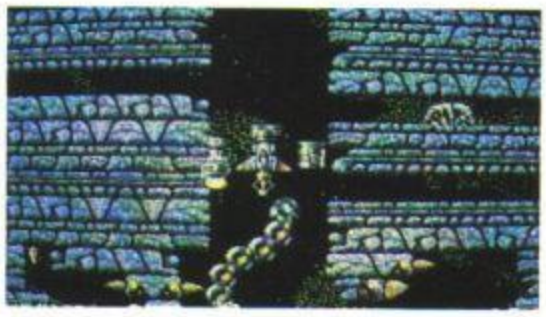
Vendere - Niente
Comprare - Laser
Consiglio - "Buy Cannon" (Comprate il cannoncino). "Heads and tails" (Teste e code). Si riferisce al guardiano di metà del quarto livello.

LIVELLO 4

Attrezzature e sferette che appaiono tra l'inizio ed il negozio di metà livello.
1 Scudo
1 Cuoricino
1 Sparo laterale

CONSIGLI GENERALI

Dinosauri - Concentratevi a sparare a quelli che saltellano ai lati e posano le uova. Quando si schiudono ne fuoriescono dei volatili che sono molto difficili da uccidere se non riuscite a tenerli sotto controllo. La cosa migliore da fare è stare con l'astronave sulla sinistra dello schermo a circa 3/4 della sua altezza (verso l'alto). Posizionate il laser sulla traiettoria dei dinosauri e continuate a sparare. Muovetevi in su e in giù per evitare e contemporaneamente uccidere gli uccelli e dovreste riuscire a farcela.



Livello 3: nella risalita fate attenzione al pesce che vi prende alle spalle.

GUARDIANO DI METÀ LIVELLO 4

La testa principale sul davanti del mostro è vulnerabile solo quando avete eliminato le teste piccoline e la coda. Quindi portatevi sulla sua destra e distruggete le testoline con lo sparo laterale. Poi distruggete la coda in alto sparandogli all'estremità. Ora portatevi a sinistra e scendendo distruggete le testoline con lo sparo laterale. Se vi portate abbastanza vicini potete anche distruggere quanto sopra con il laser o il cannoncino. Quando avete eliminato testoline e coda portatevi verso il basso e sparate alla testa.

NEGOZIO DI METÀ LIVELLO 4

Vendere - Sparo laterale
Comprare - Retrosparo
Consiglio "Buy Rear" (Comprate il retrosparo)
Attrezzature e sferette che appaiono tra il negozio di metà livello e la fine del livello.
2 Retrospari
1 Zapper

CONSIGLI GENERALI

Scoiattoli - Gli scoiattoli volano verso l'alto o verso il basso a seconda della vostra posizione nello schermo. Ad esempio, se siete al di sotto di una caverna, quando uno scoiattolo esce dalla stessa volerà verso il basso puntando verso di voi e viceversa. La cosa migliore da fare è stare al di sotto di una caverna e sparare agli scoiattoli quando escono. É possibile attraversare questa parte senza uccidere gli scoiattoli, ma così facendo non riceverete soldi. Sta a voi decidere.

GUARDIANO DI FINE LIVELLO 4

Sparate ad entrambi gli occhi per rendere vulnerabile la bocca. Siete al sicuro se quando state cercando di sparare agli occhi ve ne state nella parte alta, a destra o a sinistra, dello schermo. C'è un'area gabola per distruggere la bocca. Si trova immediatamente a destra o a sinistra della bocca proprio sotto gli occhi.

NEGOZIO DI FINE LIVELLO 4

Vendere - Niente
Comprare - Laser. Se avete ancora soldi comprate dei Potenziatori.
Consiglio - "Buy Laser" (Comprate il laser). "Don't hold back from tanks" (Non ritiratevi davanti ai carri armati). Si riferisce alla sezione dei carri armati del livello successivo. **Vedere più avanti.**

LIVELLO 5

Attrezzature e sferette che appaiono tra l'inizio e il negozio di metà livello.
2 Potenziatori
1 Cuore grande
1 Missile teleguidato

CONSIGLI GENERALI

Raggi laser - Per distruggere i raggi laser che vi sbarrano la strada sparate ai generatori a forma di globo ai lati.
Carri armati - I carri armati che scendono dai lati dello schermo devono essere distrutti il più in fretta possibile. Quindi devono essere colpiti appena entrano nello schermo. Se li lasciate scendere ad un certo punto ne avrete troppi sullo schermo e potrete considerarvi morti.
Guardiano di metà livello

Livello 4: Sparate agli occhi per rendere vulnerabile la bocca. L'area di sicurezza è a dx o a sx della bocca sotto gli occhi.

Livello 5: per distruggere il carro armato dovrete colpire la luce rossa al centro.

Innanzitutto sparate alle torrette ad entrambi i lati del carro armato. Poi sparate alle torrette ad entrambi i lati del cannone principale. Non riuscirete a fermare i missili a ricerca calorica, quindi non perdete tempo a cercare di farlo. Infine per distruggere il carro armato dovrete colpire la luce rossa al centro.

NEGOZIO DI METÀ LIVELLO 5

Vendere - Niente
Comprare - Laser, potenziatore
Consiglio - "Non fermatevi nei canali". Si riferisce alla sezione successiva del gioco. Vedere più avanti.

Colin, il proprietario del negozio, ha i saldi. Tutto è a metà prezzo. Questo significa che è un modo per provare nuove armi. Ricordate che dovete vendere delle armi per poterne comprare altre, poiché alcune armi non possono essere montate sulla vostra astronave se ve ne sono altre al loro posto.
Attrezzature e sferette che appaiono tra il negozio di metà livello e la fine del livello.
1 Sparo laterale

CONSIGLI GENERALI

C'è una sezione in cui si trovano dei millepiedi meccanici che girano attorno ad un perimetro formato da tre aree circolari collegate da stretti canali verticali. Come dice il consiglio "Non attardatevi nei canali". Questo perché i millepiedi fanno due giri attorno alle aree circolari e poi scendono nei canali. Quindi dovete ucciderli prima che si gettino nei canali o spostarvi anzitempo nelle aree circolari.

GUARDIANO DI FINE LIVELLO 5

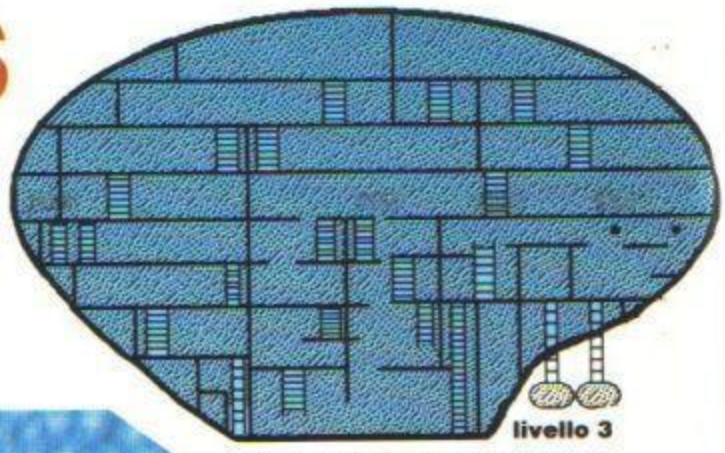
In pratica dovete girare attorno all'astronave sparando ai cannoni e a tutto il resto (il resto include retrorazzi e luci lampeggianti). Non potete però distruggere i lanciamissili a ricerca calorica. Quando avete distrutto tutto quello di cui sopra dovete portarvi in basso e sparare alla capsula. Continuando a colpirla il manicotto si ritirerà finché l'astronave verrà distrutta.

■ THAT'S ALL, FOLKS!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

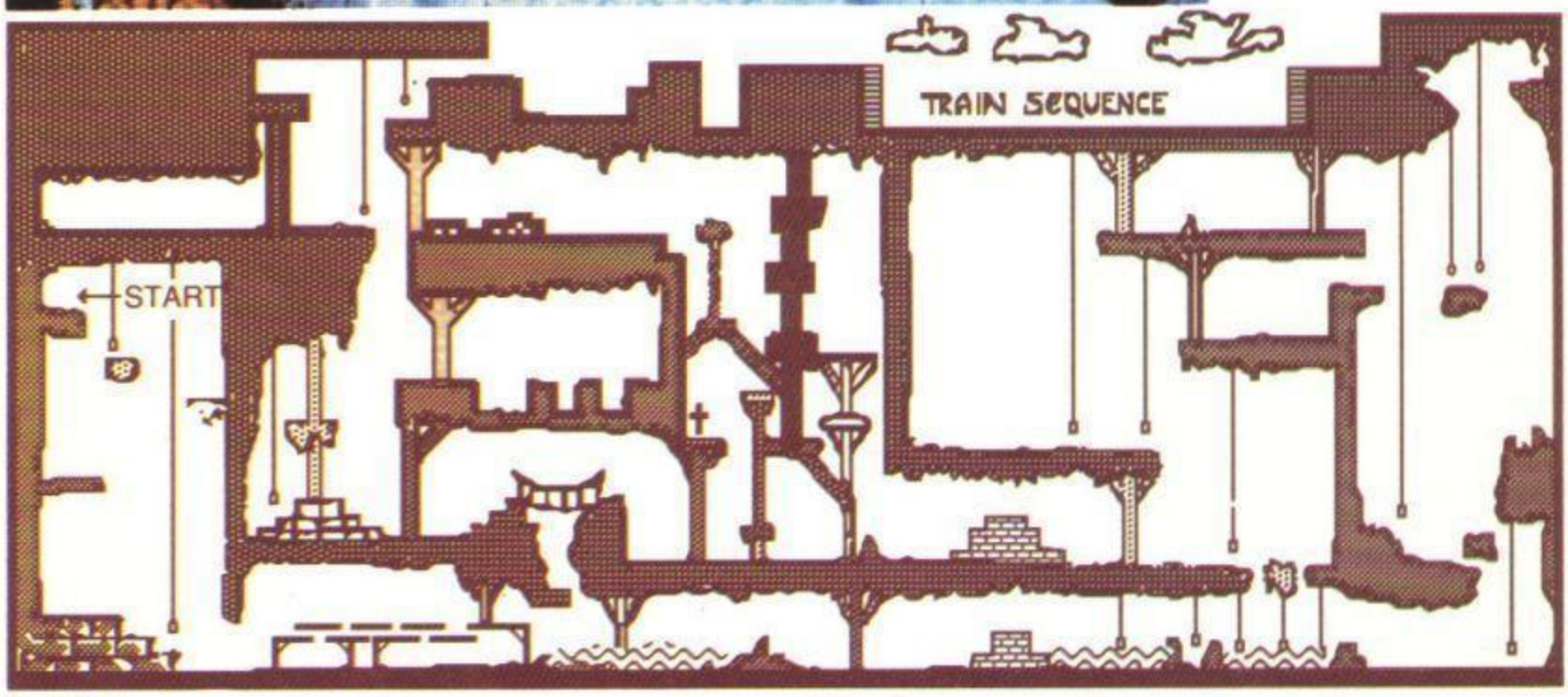
http://www.oldgamesitalia.net/

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

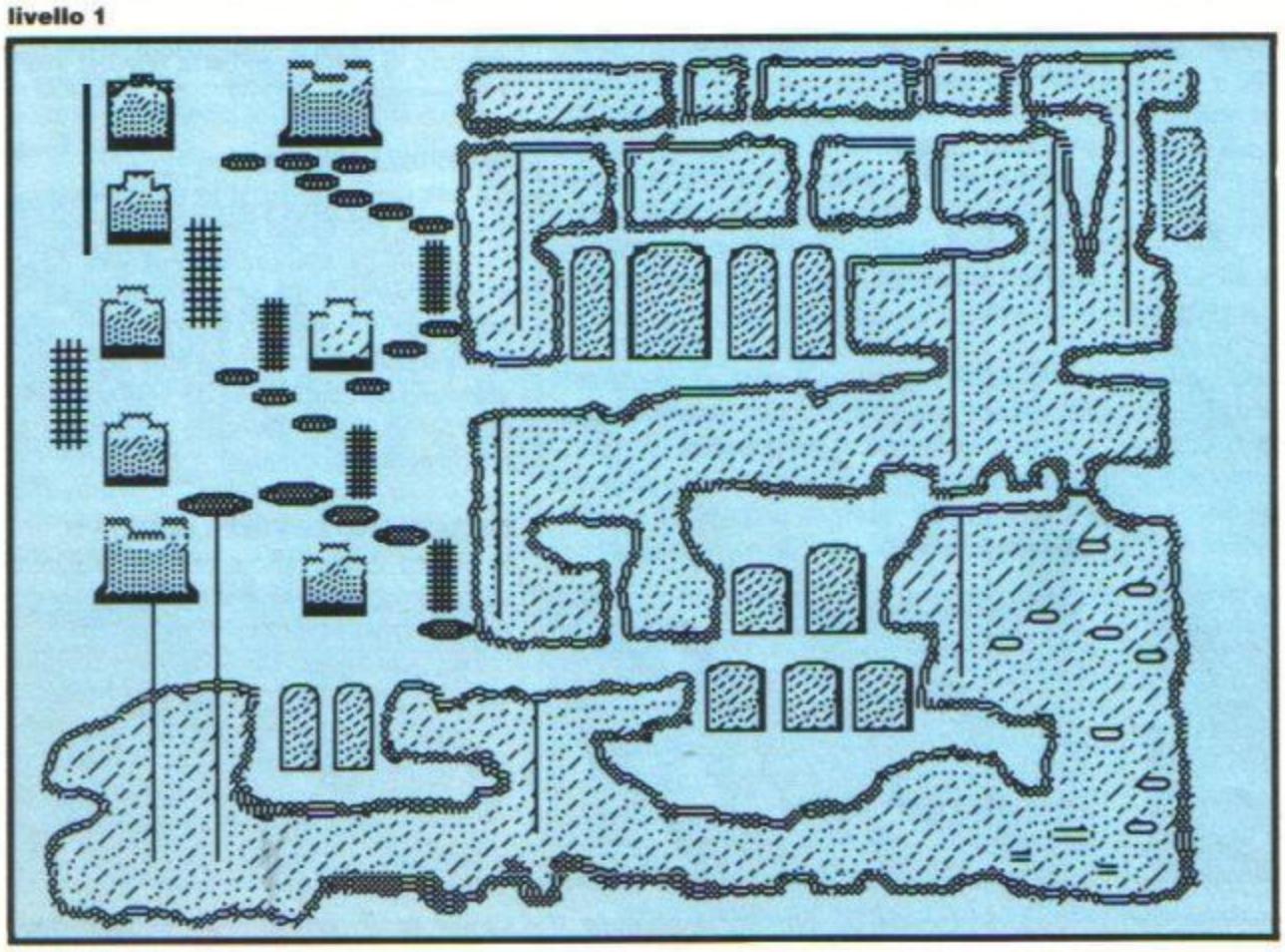


livello 3

Qualche consiglio per completare il primo livello. Scendete lentamente lungo la corda e alla sua estremità, saltate su quella vicina. Aspettate fino a quando l'uomo vi ha lanciato un coltello e andate giù velocente per la corda. Quando raggiungiete il fondo, andate a destra. Attendete che cada il pezzo di r occia e saltate sulla corda. Camminate lungo le piattaforme e raccogliete la torcia. Ora tornate indietro e raccogliete la frusta (che Indy sarebbe senza frusta e cappello?). Inginocchiatevi fino a quando l'uomo con la pistola non finisce di sparare e quindi colpitelo velocemente con la frusta. Andate a destra fino a quando non trovate altri due "pistoleri". Inginocchiatevi fino a quando non girano e saltano sui barili. Segiuteli e quando si girano colpiteli con la frusta. Quando passate alla Tarzan da una liana, ehm, una corda all'altra, saltate dal fondo della corda o cadrete. Dopo l'ultima corda, saltate e eliminate l'uomo (attenzione, perché è armato). Aspettate che cada la roccia prima di arrampicarvi sulla corda. Rimanete appesi fino a che l'uomo più vicino è andato via, quindi saltate sulla seconda corda e seguitelo. Quando il secondo uomo inizierà a scendere, saltate a destra, aspettate che la strada sia libera e saltate di nuovo a lato. Andate verso sinistra, scendete la corda, saltate sull, altra, e arriverete ad alcune piattaforme: salitele e troverete sulla sinistra la croce.



livello 1



livello 2

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VECCHI MA BUONI

I VECCHI SPARATUTTO DIVENTANO ECONOMICI

Se vi siete lasciati scappare alcuni dei migliori titoli del passato, questa è la vostra occasione: afferrateli al volo a prezzo stracciato. La politica "budget" delle case di software, che continuano a pubblicare in versione economica ex-giochi d'alta classifica, e il Natale vanno perfettamente a braccetto. Leggete questa guida mensile agli affari da non perdere e preparatevi alla fatidica domanda da parte di nonne, zie, ecc.: "Che regalo vuoi per Natale?" Non tutti possono regalarvi un Amiga 2500 UX (per quello ci sono i genitori)...

Il nostro sistema di valutazione a birre medie ha riscosso un grosso successo, tranne che tra i produttori di birra. Ora potete acquistare un gioco economico per 8 bit allo stesso prezzo di due medie di Nastro Azzurro (la birra preferita del direttore, n.d.r.) e risparmiare così sulle aspirine del mattino dopo. Inoltre, ora che sono arrivati i giochi economici per Amiga, potete fare un favore al vostro corpo e comprarvi un gioco invece che bervi cinque medie (a seconda del locale che frequentate).

Di particolare interesse, questo mese, sono Crystal Castles, World Class Leader Board, Football Manager, Paperboy e Yie Ar Kung Fu, tutti al prezzo di una media o due...

SOLDIER OF LIGHT

Rad L7500
C64, Spectrum, Amstrad

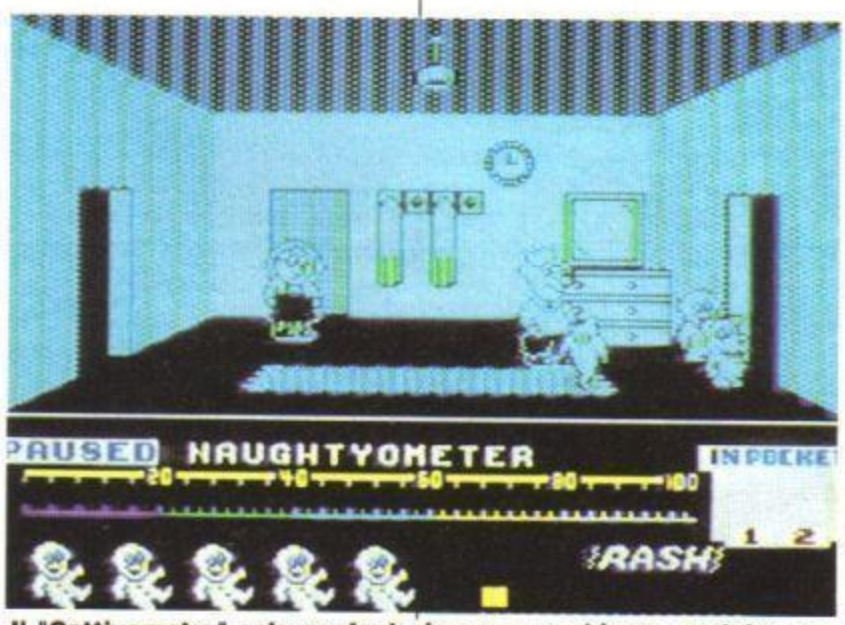
Sparatutto a scorrimento sulla falsariga di *Forgotten Worlds* e *Crosswize*. Le numerose armi extra, gli occasionali salti di piattaforme e i guardiani di fine-livello particolarmente feroci fanno di SOL un buon sparatutto, anche se non proprio eccezionale.

In tutte le versioni a 8-bit, la grafica e il sonoro raggiungono un alto livello di competenza. A suo tempo, una conversione da coin-op molto nota, anche se leggermente sopravvalutata. Un buon acquisto per quelli che ci tengono ad avere nella loro collezione ogni coin-op che abbia visto la luce dello schermo!

JACK THE NIPPER

Kixx L7500
C64, Spectrum, Amstrad

Jack the Nipper ha regalato al mondo dei computer-giochi uno dei più apprezzati dispositivi di gioco, il "Cattivometro". Ogni volta che Jack combinava qualche marachella, come spaventare il gatto, spaccare i piatti o sparare a casaccio alla gente con la sua pistola-giocattolo, il "Cattivometro" saliva. *Jack the Nipper* è una divertente sfida multi-livello. Enigmi di media difficoltà e una marea di risate.



Il "Cattivometro" sale se Jack riesce a combinare qualche marachella con quel tappetino.

WORLD CLASS LEADER BOARD

Klassix L18000 ST

Il classico gioco di golf della Access ha subito un processo quasi costante di evoluzione, messa a punto e sviluppo di nuovi campi. *World Class Leaderboard* è stata una delle ultime versioni ed ha quindi beneficiato di questi miglioramenti. Offre una veduta del campo in 3D con un'eccezionale rappresentazione grafica di alberi, bunker di sabbia, acqua e green. Il giocatore ha a disposizione una gamma di mazze selezionabili, può regolare il tiro tenendo conto delle condizioni del vento e deciderne la potenza servendosi del barometro situato sulla destra dell'area di gioco. Disponibile per una vasta serie di macchine, i titoli Leader Board sono in netto vantaggio sui concorrenti. A quel prezzo, è un acquisto eccellente per il vostro ST.

RAMBO

Hit Squad L7500
C64, Spectrum, Amstrad

Con la grafica dello Spectrum Stallone sembra un po' rachitico.

Fu il colosso della Ocean per il Natale '86. Uno sparatutto a scorrimento sulle quattro direzioni ispirato al famoso eroe dei film di Silvester Stallone, ma fortemente indebitato con il coin-op della Capcom, *Commando*.

Altri ostaggi da salvare dietro le linee nemiche, ma questa volta il giocatore deve avere anche gli occhi dietro la testa perché le truppe nemiche lo attaccano da ogni parte. Una varietà di armi a vostra disposizione, fra cui granate, bazooka e un coltello militare. Più avanti nel gioco dovete trovare un'elicottero e trasportare altri ostaggi. La grafica, basata su uno scenario vietnamita, come dal film, è programmata con professionalità su tutte le macchine a 8-bit. Uno sparatutto tosto, che richiede un discreto livello di pianificazione e strategia.

720

Kixx L7500
C64, Spectrum, Amstrad

Questo coin-op dell'Atari fece davvero girare la testa quando comparve nelle sale giochi nell'estate dell'87. Non c'era niente di più alla moda, con il suo eroe sullo skateboard, vestito con Bermuda coloratissimi, capelli col ciuffo e un'assordante musica surf-punk che rimbombava dal cabinato. La US Gold si accaparrò subito la licenza il gioco per home computer fu lanciato a Natale dello stesso anno.

Purtroppo, la giocabilità non fu al livello della splendida grafica e dell'idea base del coin-op. Ma non fu colpa della USG, che fece un buon lavoro con la maggior parte delle conversioni a 8-bit (la migliore è quella per C64, accettabili quelle per Spectrum e Amstrad).

Lo scopo è quello di superare con successo le quattro piste di skateboard, vincendo punti e premi. Passare nelle zone a rischio, può essere pericoloso perché i ciclisti e i culturisti che popolano il parco non amano per niente gli skateboardisti. Un "must" per gli appassionati di skateboard.

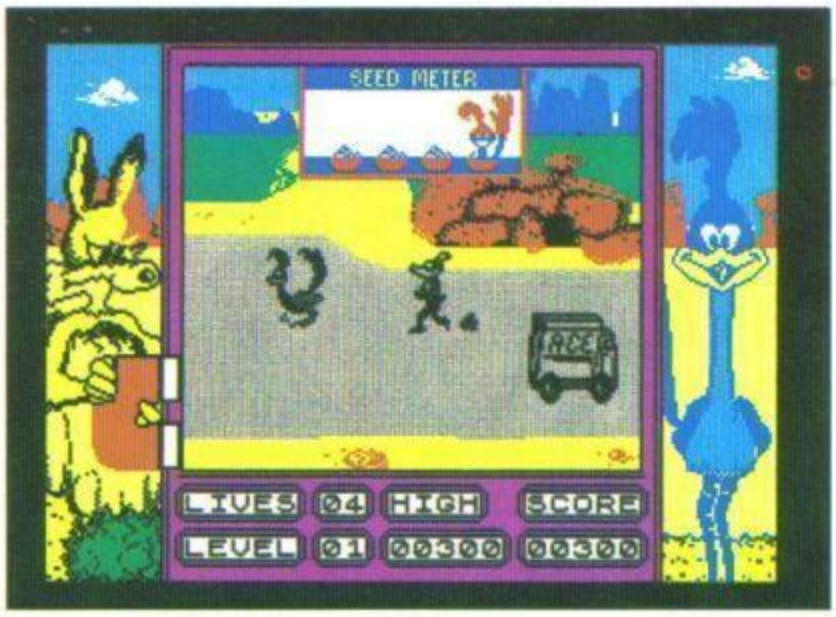
FOOTBALL MANAGER

Prism L18000
Amiga, ST

La Prism potrebbe benissimo provocare una tempesta nel settore dei videogiochi vendendo il suo gioco di strategia di football classico a 18000 lire. Potrebbe essere una buona cosa se le altre case di software seguissero l'esempio. FM è lo standard dei giochi manageriali di calcio. Formate una squadra, studiate le tecniche, controllate la classifica: c'è tutto. Potete diventare Trapattoni per un pomeriggio. Altamente consigliato.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ROAD RUNNER

Encore, L7500
C64, Spectrum, Amstrad

Questo coin-op dell'Atari ingurgitò montagne di monete quando apparve nel 1987. Stranamente, fu deciso di calare il giocatore nel ruolo di Road Runner (o, come è conosciuto da noi, Beep Beep), invece che di Wile E. Coyote, lo sfortunato eroe dei cartoni animati che non riesce mai a catturare quel dannato uccello corridore. Lo scopo era quello di non farsi raggiungere dal coiote.

Qui sono stati trasferiti tutti gli effetti del coin-op: ad esempio, il polverone alzato dai piedi di Road Runner quando balza sullo skate-board a reazione. C'è anche il percorso di fuga con trampolo a molla e i vari chicchi di grano che l'uccello deve trangugiare mentre scappa. Una conversione semplice ma divertente del coin-op dell'Atari. Buon divertimento, anche se la sfida non durerà più di qualche giorno.

BATTY

Encore L7500
C64, Spectrum, Amstrad

Batty è un clone di Arkanoid. Fate rimbalzare le palline sulle piastrelle per eliminarle una ad una. Guadagnate i vari extra disponibili e lo potrete fare più velocemente. Circa tre anni fa, furono lanciate decine di giochi di questo tipo, mostrando la tipica mancanza di originalità del settore del software. Tuttavia, questi giochi sono estremamente appassionanti e *Batty* è un buon titolo nel suo genere.

GREEN BERET

Hit Squad L7500
Spectrum, C64, Amstrad

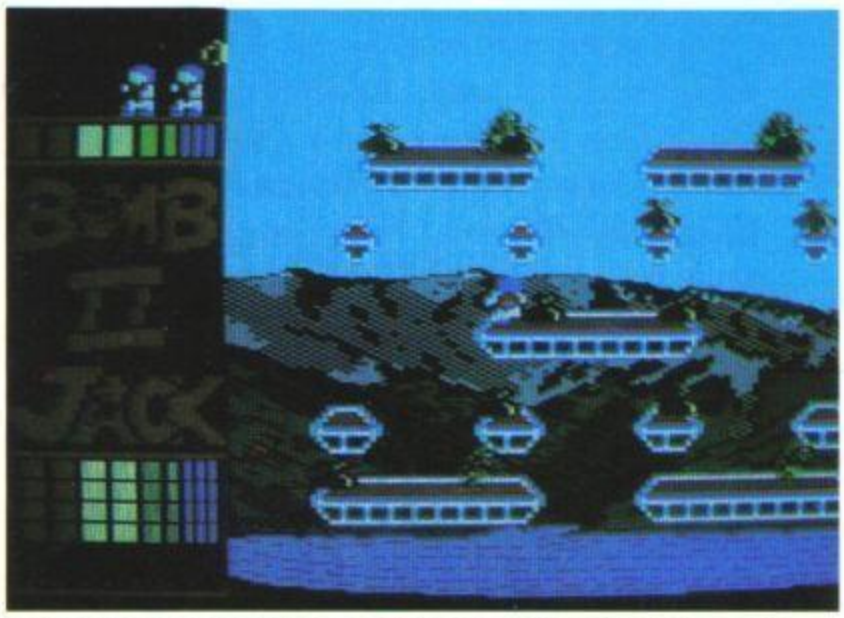
Uno dei primi sparatutto militari e un successone nelle sale giochi quando fu lanciato dalla Taito nel lontano 1985. La Ocean fece piazza pulita con le conversioni da casa nell'estate '86 e ora vi concede una seconda possibilità di salvare gli ostaggi a 7500 Lire.

Dietro le linee nemiche, sei ostaggi sono legati ai pali in attesa del plotone di esecuzione. Siete uno dei commando di Berretti Verdi inviati per salvarli. Scagliatevi da sinistra a destra sgominando i russi, mentre sullo schermo scorrono gli sfondi spettacolari di una base navale, di una base aerea, di una base missilistica e di giganteschi mezzi mobili lanciamissili e carriarmati.

Uno sparatutto con una grafica eccellente, studiato con intelligenza e realizzato per tutti i computer ad 8-bit.

YIE AR KUNG FU

Hi Squad L7500
C64, Spectrum, Amstrad



Bombjack II - un gioco di piattaforme simpatico e divertente.

Un classico picchiaduro della Konami che fece guadagnare alla Ocean una delle prime posizioni in classifica nella primavera dell'86. Siete nelle vesti del coraggioso Oolong che deve menare dieci avversari nella sua corsa al titolo di Maestro di Kung Fu. Due sfondi spettacolari, un tempio orientale e una cascata forniscono lo scenario. Gli avversari si distinguono fra loro per capacità e armi, quindi è essenziale saper padroneggiare la varietà di calci, pugni e salti a vostra disposizione. Le sedici mosse possibili innalzano *Yie Ar Kung Fu* di uno o due gradini dalla moltitudine di picchiaduro lanciati nel corso degli anni. Anche in questo caso, tutti i titoli ad 8-bit sono stati convertiti abbastanza bene.

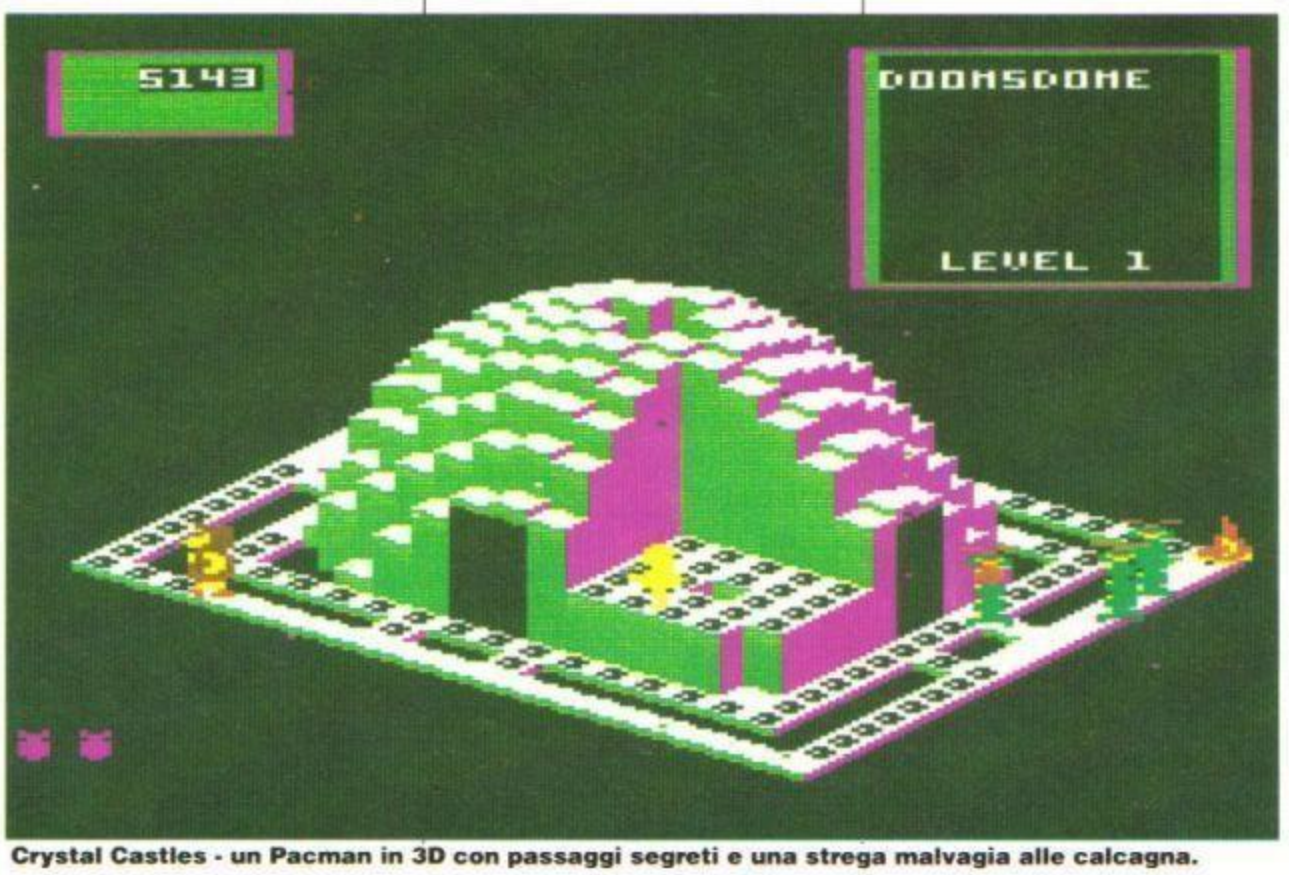
BOMBJACK II

Encore L7500
C64, Spectrum, Amstrad

Nella primavera dell'87, la Elite aveva molte speranze per questo seguito del classico gioco di piattaforme della Taito. Sebbene la giocabilità non arrivò mai a pareggiare veramente quella del suo valido compagno di scuderia, *Bubble Bobble*, si trattò comunque di un appassionante e ben fatto gioco di piattaforme. Il grazioso personaggio del gioco originale non lo è altrettanto in questo seguito, in cui si presenta armato di un coltello per affrontare i suoi avversari. C'è una specie di effetto a 3D quando BJ balza sullo schermo per passare da una piattaforma all'altra. Queste sono disseminate di tesori, che Jack deve raccogliere, cercando di evitare i dinosauri mutanti che preferirebbero tenerseli per sé. Non è un gioco di serie A come *Bubble Bobble*, ma è in lotta per la promozione.

CRYSTAL CASTLES

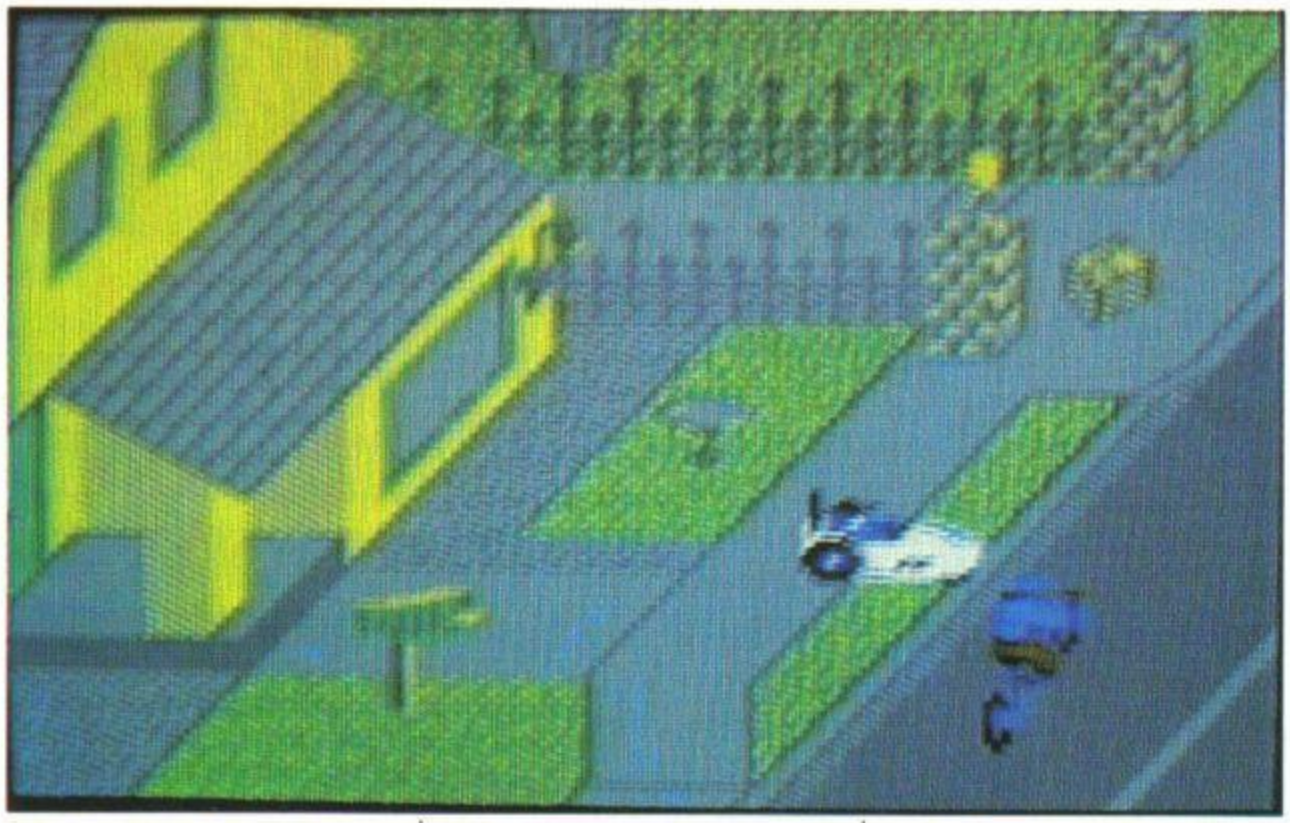
Kixx L7500
C64, Spectrum, Amstrad



Crystal Castles - un Pacman in 3D con passaggi segreti e una strega malvagia alle calcagna.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



C'è una pila bonus di giornali pronti da afferrare se lo strillone riesce ad evitare quel C5 suicida.

Un altro coin-op di quelli che passeranno alla storia sta per presentarsi in versione economica. Buon per voi se lo avete perso alla sua prima uscita tre anni fa: cosa molto probabile visto che il suo lancio a prezzo pieno fu, stranamente, un semi-fiasco. Strano perché questa specie di *Pacman* in 3D fu uno dei giochi più irresistibili mai apparso in una sala giochi. Vestite i panni dell'Orso Bentley, e dovete raccogliere tutte le gemme disseminate sul pavimento di diciotto strutture in ghiaccio. Per procedere al livello successivo è necessario ripulire completamente quello precedente e, se vuole riuscire nell'impresa, Bentley deve fare uso di ascensori, carrucole, rampe e passaggi nascosti. Gli scheletri, le api, i Mangiatori di Gemme e Berthilda la Strega fanno di tutto per tenersi strette le gemme. Praticamente privo di senso, ma irriducibilmente divertente.

MONTY ON THE RUN

Kixx L7500
C64, Spectrum, Amstrad

Nell'Olimpo dei migliori giochi di piattaforme prodotti per home computer. Monty ha due punti forti: tanto umorismo e una brillante colonna sonora sullo stile dei "Loony Tunes". Monty è evaso di recente dalla prigione di Scudmore e spetta a voi aiutarlo a riparare all'estero attraverso un tunnel nella Manica prima che i piedipiatti lo riacchiappino. Per riuscire nell'impresa, vanno raccolti e utilizzati vari oggetti. Gli enigmi sono intricati, ma il gioco fila con estrema rapidità. Un classico di tutti i tempi.

PAPERBOY

Encore L7500
C64, Spectrum, Amstrad

Nell'inverno '86 questo coin-op dell'Atari diventò il più grande successo di tutta la storia dell'Elite e fu una prova lampante che quello dello strillone è un lavoro duro. Dovete saltare a bordo della vostra bicicletta munito di cestino e distribuire i giornali porta a porta. Se vi suona banale, tenete presente che in America gli strilloni lanciano i giornali nelle verande senza scendere dalla bici. Questo accelera un po' i tempi, ma il loro lavoro non è comunque uno scherzo con tutti pericoli a cui vanno incontro: macchine, operai, ubriachi e falciatrici da giardino kamikaze pronti a mettergli i bastoni tra le ruote. Potete guadagnare punti bonus lanciando i giornali attraverso le finestre dei non-abbonati. Forse K dovrebbe provare questa tecnica. I numerosi livelli e l'eccellente esecuzione grafica sui formati ad 8-bit ne fanno un classico economico che vale ben due birre medie!

ARCADE FLIGHT SIMULATOR

Codemasters L7500 C64

Arcade Flight Simulator della Codemasters è molto più un arcade che un simulatore: non aspettatevi niente di simile a *Falcon*. Detto questo, il gioco è qualcosa di più che un semplice volo per lo schermo con annesse sparatorie contro gli aerei nemici. Dovete fare rifornimento di carburante, controllare le vostre munizioni e sganciare bombe sugli obiettivi nemici. Procedendo nei livelli, incontrate altri obiettivi da distruggere. Alcune scene nitide di combattimento aereo ne fanno un gioco discretamente divertente.

GHOSTS AND GOBLINS

Encore L7500
C64, Spectrum, Amstrad

Gli zombie, con le braccia stese in avanti, sono sempre alle calcagna del cavaliere di Ghosts and Gobs impegnato a salvare la principessa.

Ghosts and Goblins fu uno dei primi grandi (come dimensioni del mondo di gioco) arcade adventure a comparire nelle sale giochi. Era così grande e così tosto che bisognava gonfiarsi le tasche di monete se si voleva combinare qualcosa. Per questo motivo, quasi tutti pensavano che il titolo della Capcom sarebbe stato un'ottima conversione da casa. E così fu. Siete un Cavaliere con un'armatura splendente, la cui missione consiste nel salvare una principessa. Dovete, muovendovi orizzontalmente da sinistra a destra, distruggere gli spiriti, i predatori di cadaveri e gli zombie che emergono dalle tombe per ostacolarvi nella vostra missione. Decorato con encomi solenni dalle riviste del settore quando uscì nell'inverno '86, ora, nell'89, è un valido acquisto economico.

MIG 29 - SOVIET FIGHTER

Codemasters L7500
C64, Spectrum, Amstrad

La scelta dell'aereo per questo gioco arcade è molto intelligente. La NATO reputa il Mig-29 il miglior caccia da combattimento mai prodotto dai sovietici. Sebbene l'Aereonautica USA non voglia ammetterlo, fonti sicure ritengono possa tener testa all'*F16 Falcon*. Purtroppo, non potete farvi un'idea chiara di come si presenta questo aereo perché è molto piccolo e non c'è alcun manuale. Tuttavia l'azione di gioco, sulla falsariga di Defender, compensa questa carenza. Come in Defender dovete raccogliere dei paracadute per ottenere dei punti bonus. Non è un simulatore vero e proprio, ma con moltissimi quadranti da controllare: carburante, distanza, armi, per citarne solo tre. Comunque la cosa migliore è che una volta tanto potete interpretare il "nemico".

ALIEN SYNDROME

Rad L18000
Amiga, ST

Il coin-op della Sega diventò nel 1987 un idolo delle sale giochi. I suoi orribili cattivi di fine livello, che sembravano una massa di giganteschi occhi bovini, potevano veramente farvi venir voglia di rimettere se vi capitava di entrare in sala giochi dopo aver mangiato una pasta alla carbonara. Un gioco a scorrimento sulle quattro direzioni, con una prospettiva dall'alto, sullo stile di *Gauntlet*. Lo scopo del gioco è salvare i vostri colleghi, che gli alieni hanno rinchiuso in minuscole celle, lungo le pareti di ciascun livello. Per farlo, dovete annientare gli alieni che sono del tutto intenzionati a tenersi stretti i prigionieri. In confronto agli ultimi sparatutto per macchine a 16-bit, *Alien Syndrome* tende molto all'essenziale. Dal punto di vista grafico, le versioni a 16-bit erano molto simili al coin-op originale. Piacevole per un po', ma scarso in longevità.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA FEBBRE SIERRA

I giochi Sierra rappresentano un genere di giochi intelligenti e appassionanti. Il loro straordinario successo inorgoglisce chi ha sempre creduto che i videogiochi siano fatti per divertire coinvolgendo il giocatore in un viaggio intelligente al confine con la realtà ed il sogno. Non è un caso che il sistema "brevettato" dalla ditta californiana è stato imitato dalla LucasFilm e dalla Delphine. Dalle telefonate di genitori che, ossessionate dalle richieste dei figli per arrestare l'ubriaco o per riuscire ad entrare nelle camere d'albergo in Gold Rush, a insospettabili dirigenti bloccati sul loro Pc nel dedalo di una Manhattan invasa dagli alieni, si può parlare di una sierramania che ha dato azione rivoluzionando il classico mondo dell'adventure. Questa è la prima parte di una serie che vuole essere di aiuto per quelli che ancora non conoscono il mondo Sierra e dare qualche consiglio a chi lo conosce anche troppo...al mese prossimo

a cura di Michele Thiella, Vincenzo Beretta e Paolo Paglianti

GOLD RUSH

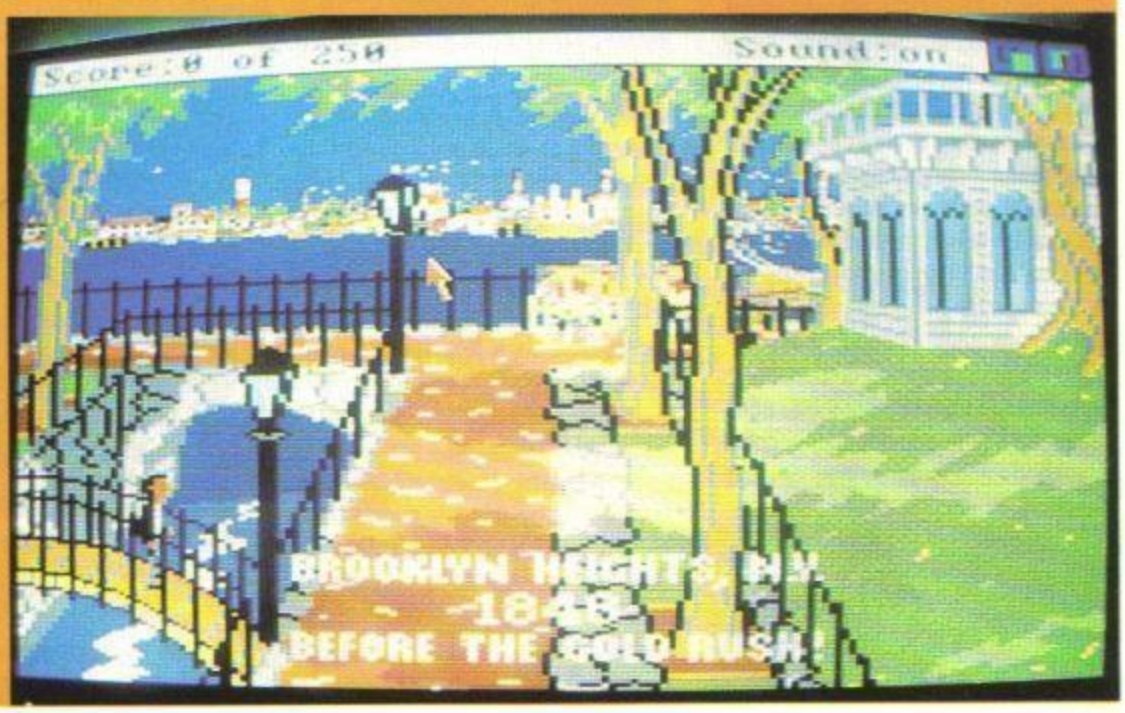
Amiga, Pc, Atari St, Macintosh

Coinvolti dalla febbre del '49 abbandonate casa e lavoro per tuffarvi nelle incognite del selvaggio west. Giungere in California è già un'impresa di per sé. Che via scegliere?: Circumnavigare le Americhe? Tagliare per l'infida e selvaggia regione dell'istimo di Panama e sperare nell'arrivo di una nave? Tentare la pista dei pionieri sulla via dell'ovest a bordo di un carro coperto trainato da cavalli? Ed una volta arrivati a destinazione cosa vi aspetterà?

Jerrod Wilson, il protagonista, inizia la grande avventura sulla soglia di casa. Guidato da un riscoperto amore per l'avventura, dal miraggio della ricchezza e dalla labile speranza di scoprire qualcosa sulla sorte del fratello Jack, scomparso tanti anni prima, Jerrod passa dalla Brooklin ottocentesca ad un mondo selvaggio ed inospitale. La confezione del gioco contiene, oltre al manuale delle istruzioni, un interessante libro che racconta le vicende della corsa all'oro californiano del '49 e la riproduzione di una mappa originale del tempo dei pionieri. Lo svolgere del gioco è purtroppo particolarmente lento, anche sfruttando l'opzione di velocità massima, a causa delle numerose animazioni che rallentano la gestione dei movimenti del nostro personaggio. Ciò nonostante *Gold Rush* è un gioco ricco di opzioni e di sorprese che non dovrebbe mancare sullo scaffale di ogni appassionato di avventure animate.

CONSIGLI:

Eccovi ora una spruzzata di consigli. La prima cosa che dovete fare in città è visitare la vostra casa. Prendete con voi la foto di famiglia contenuta nell'album. Chiudete la scrivania: troverete una nota della banca che indica il numero del vostro conto. Recatevi immediatamente in banca e ritirate il denaro. Ora dovete procurarvi un biglietto prima che le notizie della scoperta dell'oro facciano levitare i prezzi. Se volete viaggiare via terra contattate l'agenzia turistica; se volete viaggiare via mare contattate Leonard, un signore vestito in modo elegante che si aggira nei paraggi della vostra casa. Se viaggiate per mare acquistate vegetali e frutta dal grossista. Se intraprendete il viaggio via terra, scegliete sempre i "mature oxen" per tirare il vostro carro, o non farete molta strada. Sulla collina sovrastante il fiume liberate gli animali (UNHOOK ANIMALS) e quindi legate le ruote del carro (TIE CHAINS). Nel deserto cercate del cibo nel carro abbandonato (LOOK IN WAGON) e dell'acqua nel barilotto appeso al suo fianco (DRINK WATER). Arrivati al forte contattate il fabbro. Rispondete sinceramente alle sue domande ed avrete utili informazioni su vostro fratello. Buona fortuna... e che l'oro sia con voi!



LEISURE SUIT LARRY 1

Amiga, Atari St, Macintosh, Pc

Avventurieri della notte, amanti dell'imprevisto e delle situazioni "piccanti" ecco il gioco che fa per voi. Nelle tragicomiche avventure di Larry Laffer umorismo e malizia vanno di pari passo, tanto che la Sierra, in questo primo gioco, ha voluto evitare che "minorenni" potessero giocarci, ponendo al giocatore, all'inizio del gioco, un serie di domande a cui solo un "adulto" dovrebbe essere in grado di rispondere. Una volta superato questo sbarramento vi troverete catapultati nel mondo della vita notturna, in cerca di improbabili amori e belle ragazze da riuscire a rimorchiare. Avrete a disposizione una certa somma di denaro che potrete incrementare giocando al casinò, denaro che vi servirà per i frequenti spostamenti in taxi e per comperare oggetti di varia utilità. Scopo del gioco è riuscire a raggiungere la bellissima Eve nel suo attico per vivere con lei una indimenticabile notte. Cosa tutt'altro che facile perché dovrete evitare loschi figuri in vicoli bui, farvi amici degli ubriaconi, sposare una bella ragazza piuttosto irascibile e riuscire a trovare della droga per corrompere un'avvenente guardia d'hotel...e tutto in una sola notte! Se siete pronti per questo ed altro, indossate il vostro vestito alla John Travolta e buttatevi...

CONSIGLI:

La soluzione del gioco la potete trovare sul numero 7 di Kappa; in aggiunta ecco altri due indizi per completare il gioco con punteggio pieno:

Quando siete davanti alla cappella portatevi di fronte all'esibizionista in impermeabile e parlategli (TALK TO MAN).

In discoteca, dopo esservi seduti ed aver guardato la ragazza, quando compare il primo piano della ragazza date di nuovo il comando LOOK GIRL.

Se non riuscite a superare lo sbarramento iniziale di domande, non preoccupatevi: alla prima domanda digitate ALT-X e comincerete subito il gioco. E ora preparatevi all'arrivo di *Leisure Suit Larry II* e *III* e, naturalmente dei consigli.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MAN HUNTER 1

PC, Atari St, Macintosh, Amiga

Questa nuova serie della Sierra, (da poco è uscito *Man Hunter San Francisco*) è uno strano e avvincente gioco di investigazione.soprattutto per il nuovo sistema utilizzato, dove non è più necessario immettere frasi da tastiera ma il tutto è pilotato attraverso l'uso di un cursore da spostare sulle immagini e che assume forme diverse a seconda di quello che in quel momento si può fare: una manina per prendere un oggetto, una lente per osservare qualcosa più da vicino, una freccia per spostarsi nella direzione indicata, ecc. Nella prima avventura siete un Manhunter, un detective agli ordini degli alieni che hanno invaso New York, a cui verranno assegnati vari compiti tutti volti allo scopo di individuare e distruggere focolai di rivolta organizzati dalla resistenza umana. Durante il gioco avrete però la possibilità di scegliere se stare dalla parte degli alieni o dei terrestri, con tutto quello che questo comporta. Dovrete imparare ad usare il MAD, un dispositivo su cui vengono memorizzati gli spostamenti degli umani che dovete controllare e con cui potete ottenere molte altre informazioni su diversi soggetti sospetti o meno. L'avventura è molto lunga e impegnativa, ma man mano che procederete nel gioco l'interesse andrà aumentando e se possedete buone doti di attenzione e intuizione troverete il tutto molto avvincente.

CONSIGLI:
Nessun consiglio in particolare se non quello di prestare molta, anzi moltissima attenzione a tutti i particolari, anche quelli che in un primo momento vi sembrano insignificanti: spesso troverete indizi per risolvere qualche situazione che si presenterà anche molto più avanti nel gioco.

PRIMO GIORNO
Andate all'ospedale, entrate nella strada a destra e poi nel buco sulla parete. Esaminate l'alluce dell'uomo (segnatevi il nome). Andate al bar e fate una partita al videogame (dopo aver affrontato il semplice test dei coltelli). Segnatevi la mappa del gioco e uscite. Recatevi al 'Prospect Park, Brooklin', raggiungete i servizi pubblici, entrate nel bagno delle signore; sedetevi sull'ultimo water a destra e scaricate tre volte, cosicché sarete risucchiati nelle fogne(!).

La mappa di queste è IDENTICA a quella del videogame. Raccogliete le 12 keycards disseminate nel percorso e il medaglione all'uscita. Ora recatevi al luna park di Coney Island e giocate al tirassegno centrale. Colpite le bambole in questa sequenza: Prima fila (dall'alto): la terza da sinistra. Seconda fila: la seconda da sinistra. Terza fila: la quarta da sinistra. Mostrate il medaglione al gestore del tirassegno e ritirate il premio. FINITO!!!!

SECONDO GIORNO
Superate i quadri sempre più difficili in cui dei punk vi lanciano addosso di tutto nel Vicolo. L'ultimo punk, invece di incassare il vostro diretto, vi butterà nella finestra. Poco male, perché ora vi troverete all'interno del club. Qui avvicinatevi al Manhunter marrone (la ragazza). Velocemente raccogliete la keycard nº13 prima che il buttafuori vi butti fuori (scusate il gioco di parole!) (ha, ha, ha, ndr).

Andate al parco, raggiungete il cespuglio rosso, senza dimenticarvi di raccogliere il bastone. La scritta "COOL" vicino al cadavere doveva essere "COOK"

Nella casa di Osborne, nel cesto, c'è una chiave che serve ad aprire la porta sul retro del museo. Raggiungete il museo e seguite la persona segnalata.

Per l'ultima porta usate la "Crowbar" e per ipnotizzare il mostro utilizzate il medaglione (provate ad aprire anche la porta azzurra.....);
Esaminate il braccio del cadavere per scoprire la combinazione di candele da accendere nella chiesa per ottenere un MODULO.

TERZO GIORNO
Al cimitero vi sarà molto utile il COGNOCHE JONES.

Da "ABDUL" comprate 2 spille con i simboli del portale della chiesa e quella a croce. Per aprire le porte: 41-1031-264-425.

Il cadavere é Harry Jones, padre del defunto Jim che ha ucciso l'orb per vendetta; girate l' angolo e combattete con Phil Cook che vi lascerà la combinazione (per i più sfaticati é 843769) per aprire lo sportello nel cinema dietro il quadro in bianco e nero, dove c'è l a password che permette di utilizzare il computer di Phil Cook.

A questo punto modificate la "Security" della voce "Alpha".

QUARTO GIORNO
Questo é il giorno della vostra ribellione !

Dopo aver fatto ciò che vi ordina il faccione verde attraverso il Computer, inserite Harry e andate a casa sua, fracassate la radio con la "Crowbar" e prendete il terzo MODULO . Raggiungete l' ospedale e dopo essere stati gettati nella stanza, aprite la grata sempre con la "Crowbar"), aspettate che escano i 2 Robot e l'Orb, entrate e prendete l'ultimo MODULO dal computer. Azionate la leva e risolvete il gioco.

Andate poi al GRAND CENTRAL TERMINAL e 'aprite' la finestra con la solita 'Crowbar'. Entrate quindi nell'astronave ed usate i 4 MODULI (li avete tutti, vero?). Premete i pulsanti DISEGNO.

Ora sta a voi trovare la strada giusta per uscire!

Per concludere il gioco gettate le bombe:

1) Statua della Libertà (isola più piccola vicino a quella con la stella)
2) Ospedale
3) Empire State Building
4) Grand Central Terminal

Pasquale Caruso, Bologna
Baldoni Giampaolo, Terni

LE NOVITA' DELLA SIERRA

THE COLONEL'S BEQUEST
Siamo nel 1925, nel profondo sud degli Stati Uniti, in Luisiana per l'esattezza. Una giovane studentessa, Laura Bow è stata invitata a visitare la tenuta del Colonello Henri Dijon. La tensione sale quando il Colonello annuncia la sua intenzione di lasciare in eredità i suoi milioni ai presenti e da questo momento l'atmosfera diventa simile a quella di un film di Hitchock o di un romanzo di Agatha Cristie.

LEISURE SUIT LARRY III
Nella terza puntata delle avventure di Larry c'è un'importante novità: i protagonisti sono diventati due Larry e Patty, un'avvenente subrette di nightclub alla ricerca dell'uomo dei suoi sogni. Il gioco consente di vivere l'avventura in prima persona secondo il punto di vista di Larry o della sua amata. LSLIII è annunciato più sexy di Land of the Loungue Lizards e più impegnativo del Looking for Love.
Uscita prevista per Dicembre/ Gennaio nella versione PC

CODEMAN: ICEMAN
Realizzato dal programmatore della serie Police Quest nasce un nuovo personaggio delle avventure investigative, l'agente segreto Johnny Westland alle prese con l'incarico che vale una carriera. Con l'utilizzo delle migliori tecnologie deve sgominare una banda di terroristi e salvare l'ambasciatore preso in ostaggio.

Oltre alla consueta animazione in 3-D Iceman ha una splendida simulazione di navigazione sottomarina che offre al giocatore la sensazione del controllo totale.

Johnny naviga nell'Atlantico a bordo di un sottomarino nucleare nel tentativo di le nuove tecnologie nel tentativo di introdursi in un porto pieno di congegni di sicurezza
Uscita prevista per Dicembre nella versione PC

NUOVE VERSIONI

SPACE QUEST III	Amiga	Uscito
KING QUEST 4	Amiga	Gen 1990
POLICE QUEST II	Amiga	Mar 1990
LEISURE SUIT LARRY 2	Amiga	Nov 1990

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

informazioni relative acquisti in Milano direttamente in sede
Tel. 02/33000036 per ordinazioni da tutta Italia - Fax 02/33000035 in funzione 24 ore su 24
BBS MODEM 02/3270226 (banca dati) al pomeriggio dopo le 13 fino al mattino successivo

NEWEL

via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO

SIAMO CHIUSI DA NATALE A CAPODANNO

"COMMODORE POINT 89" = 64 SHOP

Per te che vuoi sempre il meglio per il tuo COMMODORE 64-128
è in arrivo anche in Italia By Newel:

MKVI **The best Cartrige** (la migliore cartuccia multiutility)
È in arrivo per te che vuoi sempre il meglio per il tuo **64/128**:
MK6, con lei, **LA TOTAL CARTRIDGE** = ***ORA AVETE FATTO 13***

1) **MK6** la migliore per effettuare copie di sicurezza
2) Il velocizzatore più sicuro e compatibile **Tape o Disk**
3) **Microprocessore** studiato per sostituirsi a quello del Computer, invisibile e trasparente al sistema stesso
4) Ricerca le **Poke** per donare vite infinite a tutti i programmi gioco
5) Possibilità di avere giochi in trainer senza nozioni di linguaggio macchina
6) **Sprotegge** da nastro a disco e all'inverso qualsiasi programma anche in Multiload
7) Trasferisce da 5"1/4 a 3"1/2
8) Velocizza 5/10 volte il nastro
9) Rende parallelo il **Disk Drive** (202 blocchi in 6 secondi) anche con programmi **No Fastload**
10) **Editor** di schermo per cambiare scritte nei programmi
11) Interfaccia parallela **Centronic Standard Grafica** (con apposito cavo opzionale)
12) Salva e stampa schermate e Sprites di qualsiasi gioco, con possibilità di alterazione personalizzata
13) Nuovi comandi **Basic**, Monitor linguaggio macchina, immagini su nastro in successione e tanto tanto di più

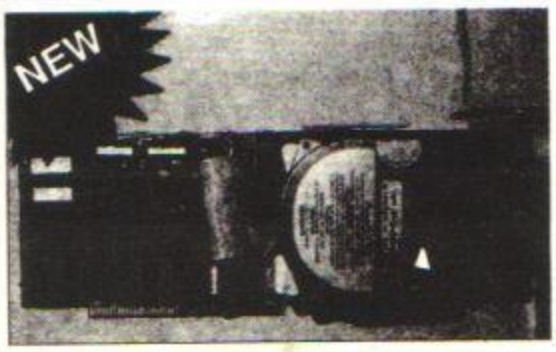
ECCO PERCHÉ HAI FATTO 13

Per Commodore 64 e 128 compatibile con tutti i registratori e tutti i drives in modo 64

Per fare 13 vi occorrono solo Lit 90.000 (IVA compresa) GARANZIA A VITA

ALTRE OFFERTE 1989 (IVA compresa)

AMIGA 500 + espansione 512K COMMODORE + 7 giochi in omaggio	**Lit. 999.000**
AMIGA 500 + II° DRIVE	**Lit. 999.000**
AMIGA 2000 + JANUS XT	**Lit. 2.200.000**
COMMODORE 64 con registratore + joystik + 10 giochi omaggio	**Lit. 329.000**
AT PC 286 1 Mb Ram + Hard Disk 30 Mb con Drive 5"1/4, Drive 1,2 Mb e Monitor Dual + 20 Diskette omaggio (GW Basic, Dos e Manuali)	**Lit. 2.490.000**
XT 640 K + Drive 5"1/4 con Tastiera estesa e Monitor (GW Basic, Dos e Manuali)	**Lit. 1.350.000**
AMSTRAD, ATARI, STAR, MOUSE, MODEM, SOFTWARE (tutto quanto a stock)	



GVP HARD CARD AUTO BOOTING - FAST FILE S 28/11 MLS

20Mb L. 1.299.000 - 40 Mb L. 1.499.000

3'5 DISK DRIVE PER AMIGA
NEC/EPSON passante con sconnettore
Con contatracce Lit. 239.000
Senza contatracce Lit. 199.000
OFFERTA LIMITATA

FINALMENTE VIDEON II

Direttamente a colori senza filtri senza passaggi in un tempo minimo le tue immagini a colori digitalizzate da telecamere o videoregistratore da AMIGA.

VIDEON II
Basta con i noiosi filtri per i vari passaggi ... Ora c'è VIDEON!
Il Videon è un digitalizzatore video a colori dotato di un convertitore PAL-RGB con una banda passante id 15 KHz per ottenere immagini a colori dalle stupefacenti qualità... Funziona in risoluzione di: 320X256 - 320X512 - 640X256 - 640X512. Può essere collegato ad una qualsiasi fonte video PAL, ad esempio videoregistratori, computer, telecamere, televisori ecc. Il prodotto permette di visualizzare il segnale video collegato all'apparecchio e in più permette la regolazione di luminosità, colore, saturazione, contrasto. E' corredato di Software che permette la manipolazione di immagini IFF HOLD MODIFY da 32 a 40096 colori con tecniche di SURFACE-MAPPING su solidi geometrici.
ESCLUSIVISTA L. 499.000

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA PER LA LOMBARDIA

Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Pixelisation, Line art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zoomi ng, Real 3D surface mapping.
-Per Amiga 500/1000/2000
-Digitalizza da 2 a 4096 colori
-Supporta le seguenti risoluzioni:

LO-RES	OVERSCAN
320 X 256	384 X 282
320 X 512	384 X 564
640 X 256	768 X 282
640 X 512	768 X 564

-Carica qualsiasi immagine IFF
-Salva in formato IFF
-Facile da usare e installare
Sono inclusi i cavi, l'alimentatore e una documentazione molto completa.
Lit. 499.000

BOOTSELECTOR
Trasforma il secondo drive (df1:) in (df0:) evitando così l'eccessiva usura del medesimo, risolve spesso molti problemi di caricamento dovuti alle precarie condizioni del drive interno dopo un uso frequente, semplice da installare (non necessita saldature).
Istr. italiano
L. 23.000

DISCONNECT
Per sconnettere il secondo drive senza dover spegnere il computer, basta agire su un apposito interruttore, recuperando così memoria che spesso necessitano molti programmi, che altrimenti non funzionerebbero L. 23.000

ANTIRAM
Questo Kit, sconnette tutte le espansioni di memoria su Amiga, sia interne che esterne, risolvendo anche qui i problemi di incompatibilità con il software, semplice installazione. Istr. italiano
L. 23.000

OFFERTA!!!!
Bootselector + Disconnect + Antiram
L. 59.000

Cerchiamo esperti che lavorino in questo settore (negozi) per introdurre ns. organici (tel mattino 8,30-9,30 ✆ 33000036)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HARDCARDS!

At possibly the lowest prices in the World!

AMIGA SELECTOR (NOVITÀ ASSOLUTA)
(UN'ALTRA ESCLUSIVA NEWEL) L. 99.000
Ora che inizia l'abbondare di periferiche ed accessori per amiga, nasce il problema che molti si collegano alla porta parallela, che è quasi sempre già impegnata con la stampante, per questo motivo la NEWEL ha creato questo nuovo dispositivo che permette di collegare fino a quattro accessori/interfacce come ad esempio: Digitalizzatori video (EasyView, Digiview, Videon) Digitalizzatori audio (EasySound, ProSound..) ed altri access
ori come AmigaFax e naturalmente le stampanti, Amiga Selector è dotato di un commutatore che seleziona l'interfaccia desiderata. Amiga Selector è anche molto utile come prolunga di circa 40 cm. della porta parallela, molto utile ad esempio per il Videon II che è corredato da un cavo molto corto. Appena entrerete in possesso di questo utilissimo accessorio vi renderete conto che è indispensabile!!!

MINI-GEN PAL AMIGA
per ottenere sovrapposizioni di animazioni, titoli, messaggi, ecc. Funziona con tutti gli amiga ed è compatibile con programmi come TV-Text, Pro Video Plus, e molti altri. Ora la videotitolazione è alla portata di tutti, semplicissimo da usare.
L. 339.000

PAL GENLOCK 2.0
Nuovo Pal Genlock semi-professionale come sopra con regolazioni esterne per dei risultati ancora migliori, disp. varie versioni.
da L. 399.000

"GEN 2" PROF. GENLOCK BROADCASTING
(NOVITÀ NATALE '89)
Finalmente un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante, fino ad oggi per avere un Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 Mhz. 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione. RGB passante, Croma-Key. Questo e molto più potrete ottenere con il nuovo GEN 2.
L. 1.699.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500 & 1000
Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria della nuova generazione usano i nuovissimi chip da 1 MBit!, che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!
Aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 ad 8 MB.

VERSIONE INTERNA PER AMIGA 500 da 512K L. 240.000
VERSIONE ESTERNA SLIM LINE PER A500 da 1 MB. L. 690.000
VERSIONE ESTERNA SLIM LINE PER A500 da 2 MB. L. 990.000
VERSIONE ESTERNA SLIM LINE PER A1000 da 512K. L. 490.000
VERSIONE ESTERNA SLIM LINE PER A1000 da 1 MB. L. 690.000
VERSIONE ESTERNA SLIM LINE PER A1000 da 2 MB. L. 990.000

AMIGA FAX
Straordinario Fax per Amiga, permette di inviare e ricevere segnali fax, cartine, ecc. Completo di Hardware di gestione, disco e manuale in italiano, l'installazione e l'uso sono di una semplicità estrema. VIA RADIO
L. 199.000

AMIGA
GVP HARD CARD AUTO BOOTING - FAST FILE S 28/11 MLS
20Mb L. 1.299.000 - 40 Mb
L. 1.499.000

A520 EXPANDER
(NOVITÀ ASSOLUTA, UN'ALTRA ESCLUSIVA NEWEL)
Finalmente una soluzione per lo scomodissimo modulatore TV (A520), con questo cavo speciale puoi tenere il modulatore a 20/30 cm dall'amiga senza più intralciare, UTILISSIMO!!!
L. 29.000

SPECIAL RS232 CABLE
Cavo Speciale per collegare due computer fra di loro per trasferire file, ad esempio da 5"1/4 a 3"1/2 e viceversa, o per semplicemente giocare a un gioco che lo prevede in due simultaneamente (Flight Simulator).
L. 29.000

VIRUS DETECTOR 2.0 + KILLER
Nuovo rilevatore hardware di virus, segnala acusticamente quando agisce un virus e con il software a corredo è in grado di annullarlo, indispensabile.
L. 39.000

VIRUS KILLER SOFTWARE
Indispensabile per la salvaguardia dei vostri programmi, annulla tutti i virus che vi possono danneggiare ore ed ore di lavoro. (Nuova versione italiana)
L. 25.000

PENNA OTTICA AMIGA
Penna ottica per tutti gli amiga, completa di software di gestione funziona in emulazione mouse, ed è compatibile con la maggior parte del software in commercio, corredata di manuale di istruzioni interno in italiano.
L. 49.000

PROFESSIONAL LIGHT PEN
Penna ottica professionale ad alta precisione, costruita con i migliori materiali, è compatibile con la maggior parte del software grafico in commercio, nessun'altra da questa precisione ed affidabilità.
L. 99.000

KICKSTART 1.3 ROM
Il nuovo sistema operativo dell'Amiga ora in ROM applicabile facilmente su A500 e A2000 senza saldature e senza perdere il vecchio 1.2, disponibile anche l'inverso per chi possiede 1.3 e vuole 1.2, con interruttore per selezionarlo. NOVITÀ KICKSTART in ROM+Orologio per A1000 esterno (New!!!)
L. 119.000

ATARI - ST

DRIVE 1Mb	L. 290.000
Digitalizzatore video in tempo reale	L. 179.000
Scanner	L. 555.000

30 millisecondi - RLL - Meccanica MINISCRIBE, CONTROLLER WESTERN DIGITAL
20 Mb = Lit. 599.000
30 Mb = Lit. 759.000
40 Mb = Lit. 899.000

TAVOLETTA GRAFICA
Tavoletta grafica appositamente studiata per amiga, completa di penna sfera di alta precisione, per professionisti, per darti l'affidabilità che non ti può dare un mouse e neppure un'ottima light pen, completa di software di gestione e driver per poterla usare con tutti i migliori programmi grafici.
>>>NOVITÀ<<<
L. 749.000

A-MAX
Finalmente l'attesissimo emulatore Macintosh, rendi il tuo amiga compatibile con l'avanzato mondo di Macintosh, comprende la scheda per interfacciare i drive MAC, completo di software e manuale di istruzioni.
L. 298.000

SUPER MOVIOLA
Anche per Amiga, puoi rallentare programmi e giochi, e così puoi superare molte difficoltà come ad esempio la velocità dei giochi spaziali e molti altri, disponibile solo per Amiga 500. Utile, divertente e conveniente!
IN OFFERTA L. 69.000

MINI RACK A500
Nuovo rack costruito appositamente per risolvere tutti i vostri problemi di spazio, sostiene il tuo amiga 500. Contiene alimentatore, drive, monitor, accessori, ecc.
L. 55.000

HARD DISK AMIGA
Nuovi Hard Disk NEWEL 20 MB per AMIGA 500/1000 con autoboot
(NEW!) L. 849.000

Autobooting anche con kick V 1.2 disponibili vers. 40 & 60 MB.
TELEFONARE!

REALTIME GRABBER AMIGA
Digitalizzatore in tempo reale, in b/n per digitalizzare immagini provenienti da una qualsiasi fonte video senza bisogno di avere un fermo immagine, risultati eccezionali a livello fotografico. Predisposto per lo splitter (vedi sotto).
L. 599.000

SOTTOSTAMPANTE UNIVERSALE 80 Col.
(Robusto sottostampante 80 col.)
L. 29.000

COMMODORE A590
(20 MB autoboot con poss. di esp. 2 MB ram interna)
L. 899.000

ACCESSORI PER AMIGA
AMIGA MOUSE COMMODORE Mouse originale commodore, con garanzia della casa
L. 89.000
AMIGA SUPER MOUSE
Robustissimo mouse di ricambio, costruito con i migliori materiali, compresi nella confezione in omaggio MousePad & Portamouse.
L. 89.000
MOUSEPAD (Tappetino antistatico per mouse, indispensabile!!!) da
L. 12.000
Digitalizzatore Video Amiga (Con filtri + manuale d'uso)
L. 115.000
Digitalizzatore Audio Amiga (Completo di microfonino + manuale d'uso)
L. 115.000
Digitalizzatore Audio & Video (Come sopra, tutto in uno)
L. 189.000
Digitalizzatore Audio Stereofonico (ProSound Designer Gold V 2.0)
L. 175.000

AMIGA ACCESSORI IN OFFERTA
Drive 3,5" esterno per Amiga Slimline passante
da L. 199.000
Drive 3,5" come sopra più disconnect incorporato
L. 239.000
Drive 3,5" interno per A2000 NEC (con viti ecc.)
L. 179.000
Drive 5,25" esterno novità 'Amigados+MS-DOS'
L. 329.000
Drive 5,25" OC/118 Drive per C64 o Amiga + Emulator
L. 249.000
DISPONIBILI ANCHE NUOVI
Amiga drive Newel con display trak
Interfaccia Midi Professionale per Amiga
L. 79.000
Scheda Janus XT per Amiga 2000 per la comp. MS-DOS
L. 690.000
Scheda Janus AT per Amiga 2000 per la comp. MS-DOS
L. 1.750.000

LE SCHEDE SONO COMPLETE DI DISK DRIVE 5,25" MANUALI+SOFTWARE

AMIGA SPLITTER NEWEL RGB PAL CONVERTER
Per chi possiede già un digitalizzatore video del tipo Amiga Eye, Amiga Vid, Easy View, Digil View, ecc. Evita il passaggio dei noiosi tre filtri. Lo splitter Newel converte direttamente l'immagine a colori, indispensabile per chi possiede un digitalizzatore in tempo reale in b/n con Newel splitter potrà ottenere risultati straordinari.
L. 249.000
FRAMER
Digitalizzatore in tempo reale a colori 320X256 - 320X512 - 640X200 - 640X512 qualità professionale per Amiga 1000/500/2000
L. 1.099.000
Scanner Professionale AMIGA GS-4000 (105 mm. 16 tonalità di grigio)
L. 550.000

ABBIAMO QUASI TUTTO PER TUTTI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
TUTTI I PRODOTTI SONO GARANTITI MINIMO 12 MESI
UNICA SEDE: VIA MAC MAHON, 75 - 20155 MILANO

CERCASI DISTRIBUTORI REGIONALI E RIVENDITORI

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ SOFTWARE ORIGINALI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALEX COMPUTER

MAIL SERVICE

AMIGA	
ARCHIPELAGOS	L. 6 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
NEW ZEALAND STORY	L. 3 9.000
GUNSHIP	L. 5 9.000
RED HEAT (DANKO)	L. 3 9.000
TV SPORT FOOTBALL	L. 5 9.000
LORD OF THE RISING S.	L. 6 9.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
POPULOUS	L. 4 5.000
SUB BATTLE SIM.	L. 2 9.000
MANHUNTER	L. 5 9.000
SPACE QUEST II	L. 4 2000
LEISURE SUIT LARRY	L. 4 9.000
GOLD RUSH!	L. 4 9.000
KING'S QUEST 1 2 3	L. 5 9.000
BLOOD MONEY	L. 5 9.000
KICK-OFF	L. 2 9.000
OPERATION WOLF	L. 2 9.000
ROCKET RANGER	L. 5 9.000
R-TYPE	L. 4 9.000
ELITE	L. 4 9.000
ROBOCOP	L. 3 9.000
DRAGON NINJA	L. 3 9.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 2 5.000
PERSONAL NIGHTM.	L. 6 9.000
VIGILANTE	L. 2 5.000
BATTLETECH	L. 4 9.000
BISMARCK	L. 5 9.000
INDIANA JONES	L. 2 5.000
UMS	L. 4 9.000
DUNGEON MASTER	L. 4 9.000
1943 MIDWAY	L. 1 8.000
ARTHUR	L. 4 9.000
RVF HONDA	L. 5 9.000
POPULOUS DATA DISK	L. 2 1.000
DAILY DOUBLE HORSE R.	L. 3 9.000
TEST DRIVE II THE DUEL	L. 4 2.000
TEST DRIVE II DATA DISK	L. 2 4.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 4 2.000
FALCON MISSION DISK	L. 4 9.000
BLOODWYCH	L. 5 9.000
SLEEPING GODS LIE	L. 4 9.000
BARBARIAN II	L. 3 9.000
WATERLOO	L. 5 9.000
DYNAMITE DUX	L. 4 9.000
STAR WARS TRILOGY	L. 3 9.000
CENTREFOLD SQUARES	L. 3 9.000
SHINOBI	L. 2 9.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 6 9.000
BUFFALO BILL'S RODEO	L. 3 9.000
ASTAROTH	L. 2 9.000
XENON II	L. 3 9.000
TRIADS VOL.II	L. 3 9.000
OMNI PLAY BASKET	L. 4 9.000
FAST BREAK BASKET	L. 3 9.000
GARFIELD WINTER'S T.	L. 3 9.000
MURDER IN VENICE	L. 3 9.000
SUPERSKI	L. 3 9.000
TINTIN ON THE MOON	L. 3 9.000
G . NIUS	L. 3 9.000
ALTERED BEAST	L. 4 9.000
PAPERBOY	L. 2 9.000
ACTION FIGHTER	L. 3 9.000
OIL IMPERIUM	L. 2 9.000
BEAST (PSYGNOSIS)	L. 6 9.000
UTILITIES	
LOGISTIX	L.12 0.000
CAD-3D	L.14 5.000
TEXTCRAFT PLUS	L.14 5.000
X-CAD	L.7 00.000
PHOTOLAB	L.2 69.000
KINDWORDS 2.0	L. 1 09.000
MATH-AMATHION	L. 7 9.000
AMIGA TOTO	L. 6 9.000
SUPERBASE PERSONAL	L.19 0.000
SUPERBASE PROFESS.	L.39 9.000
64 EMULATOR II	L.16 9.000
INTRO CAD	L.10 2000
COMIC SETTER	L.14 9.000
MOVIE SETTER	L.14 9.000
C-1 TEXT NEW VERSION	L. 6 9.000
CONT.CASALINGA	L. 7 5.000
FLOW CAD	L. 6 9.000
DIGI PAINT II	L. 220.000
ABGIS SONIX 2.0	L. 140.000
SCULPT ANIMATE 4.0	L. 720.000
ABGIS VIDBOTITLER	L. 240.000
AC/BASIC	L. 295.000
TURBO SILVER	L. 237.000
TEXTPRO	L. 140.000
MACROASSEMBLER	L. 199.000
GOMF ! 3.0	L. 7 5.000
TV TEXT	L. 190.000
TV SHOW	L. 190.000
PRO SCRIPT	L. 9 5.000
CLIMATE	L. 6 0.000
LATTICE C 5.0	L. 450.000
SCULPT 3D	L. 190.000
PAGE FLIPPER	L.250.000

NEW ANTIVIRUS AMIGA ! !
V.I.P. L.69.000
VIRUS KILLER L.29.000

ATARI ST	
KICK OFF	L. 2 9.000
WILLOW	L. 4 9.000
THE RUNNING MAN	L. 2 9.000
BARBARIAN II	L. 3 9.000
MICROPROSE SOCCER	L. 4 9.000
DEJA VU II	L. 4 9.000
CRAZY CAR II	L. 2 9.000
AFTER BURNER	L. 3 9.000
CHICAGO'30	L. 2 9.000
VICTORY ROAD	L. 3 9.000
SUPER HANG ON	L. 3 6.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
GUNSHIP	L. 5 9.000
INDIANA JONES	L. 2 9.000
RED HEAT (DANKO)	L. 3 9.000
RVF HONDA	L. 5 9.000
RAINBOW WARRIOR	L. 5 9.000
SUPER SKY	L.3 9.000
MAN HUNTER 2 S.F.	L.5 9.000
DINAMITE DUX	L.3 9.000
PAPERBOY	L.2 9.000
OIL IMPERIUM	L.2 9.000
TIGER ROAD	L.3 9.000
MS DOS	
F19 STEALTH FIGHTER	L. 9 9.000
SENTINEL WORLDS I	L. 5 9.000
FAST BREAK	L. 3 5.000
688 ATTACK SUB	L. 7 2.000
OUT RUN	L. 2 9.500
U.M.S.	L. 4 9.000
GUNSHIP	L. 6 9.000
GRAND PRIX CIRCUIT	L. 5 9.000
TEENAGE QUEEN	L. 3 2000
BLACK CAULDRON	L. 4 9.000
ZAK MC.KRACKEN	L. 4 9.000
MILLENIUM 2.2	L. 4 9.000
BATTLECHESS	L.6 9.000
ACTION FIGHTER	L.3 9.000
GRAN SLAM BRIDGE	L.6 9.000
CENTERFOLD SQ.	L.3 9.000
DAILY D. HORSE RAC.	L.3 9.000
BAAL	L.4 9.000
MENACE	L.4 9.000
F15 STRIKE EAGLE II	L.7 9.000
PAPERBOY	L.2 9.000
OIL IMPERIUM	L.4 9.000
CHUCK JEAGER'S AFT	L.4 5.000
007 LICENCE TO KILL	L.2 9.000
VIXEN	L.2 2.000
HARRIER MISSION	L.2 2.000
MANHUNTER II S.F.	L. 5 9.000
RED STORM RISING	L. 7 9.000
OMNI PLAY HORSE RAC.	L. 4 9.000
SPACE QUEST III	L.5 9.000
POLICE QUEST II	L. 4 9.000
KING'S QUEST IV	L. 6 9.000
MAN HUNTER	L. 5 9.000
GOLD RUSH!	L. 4 9.000
F16 FALCON AT	L. 8 9.000
BALANCE OF POWER	L. 4 8.000
HOSTAGES	L. 3 2000
FIRST OVER GERMANY	L. 6 9.000
DEMON'S WINTER	L. 5 9.000
BILLIARDS SIMULATOR	L. 4 0.000
KING'S OF THE BEACH	L. 6 9.000
WATERLOO	L. 5 9.000
WILLOW	L. 4 9.000
CURSE OF THE AZURE B.	L. 6 9.000
CRAZY CARS II	L. 3 9.000
HUMAN KILLING M.	L. 2 9.000
TEST DRIVE II-THE DUEL	L. 4 2.000
TEST DRIVE II-DATA DISK	L. 2 4. 000
SWORD OF ARAGON	L. 6 9.000
UTILITY	
LOGISTIX	L.17 0.000
SUPER BASE PERSONAL	L.15 0.000
INSTANT PAGES	L. 4 5.000
KARATO	L. 69 0.000
MINI OFFICE PERSONAL	L. 7 0.000
ABLE ONE	L.9 9.000
DE LUX PC TOOLS	L.120.000
NINTENDO	
LEGEND OF ZELDA	L.8 9.000
MARIO BROS	L.4 9.000
PUNCH OUT	L.7 9.000
SOCCER	L.6 5.000
RUSH'N ATTACK	L.7 9.000
PRO WRESTLING	L.7 9.000
ICE HOKEY	L.6 5.000
RAD RACER	L.7 9.000
TENNIS	L.6 3.000
CASTLE VANIA	L.7 9.000
IKARI WARRIORS	L.7 9.000
PRO- AM	L.7 9.000
GUN SMOKE	L.7 9.000
GHOST'N GOBLINS	L.7 9.000
TROJAN	L.7 9.000
SLALOM	L.6 5.000
KUNG FU	L.7 9.000

DISPONIAMO INOLTRE DI MOLTI ALTRI TITOLI.
TUTT I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA

BIBLIOGRAFIE AMIGA	
VIRUS	L.4 0.000
AMIGA BASIC	L.6 0.000
AMIGA TRIKS & TIPS	L.4 5.000
VANDENBCUM DEL ED.	L.4 5.000
AMIGA PRIMI PASSI	L.4 0.000
AMIGA TECN.DI PROG.	L.6 2.000
AMIGA ASSEMBLER	L.5 9.000
AMIGA LINGUAGGIO C	L.5 2.000
AMIGA GRAFICA 3 D	L.5 9.000
AMIGA GUIDA UTENTE	L.5 5.000
IL MAN. DI AMIGA	L.3 9.000
AMIGA HANDBOOK	L.4 5.000
L'AMIGA	L.6 0.000
MANUALE DI AMIGADOS	L.6 0.000
BIBLIOGRAFIA DOS	
INSIDE OS/2	L.7 0.000
INSIDE PC IBM	L.6 3.000
MANUALE DEL DOS	L.5 5.000
HARD DISK COMPANION	L.6 0.000
LINGUAGGIO ASSEMBLY	L.7 2.000
MS DOS II. GRANDE MAN.	L.6 5.000
MS DOS 2 E 3	L.5 2.000
MS DOS ADVANCED	L.5 9.000
LINGUAGGI	
TURBO BASIC	L.4 3.000
LINGUAGGIO C	L.3 5.000
PROGRAMMARE IN C	L.3 9.000
C LIBRARY	L.5 2.000
COBOL PER MICROCOMP.	L.3 5.000
ADVANCED TURBO PASCAL	L.4 0.000
PROGRAMMARE IN PASCAL	L.1 9.000
TUR.PASCAL IN GRAFICA	L.2 9.000
50 PROG.IN TURBO PASC.	L.3 9.000
GUIDE	
-	L.4 5.000
IMPARA 1-2-3..	L.2 1.000
LOTUS 1-2-3	L.2 9.000
IL NUOVO 1-2-3	L.5 0.000
LOTUS 1-2-3 GUIDA USO PROF.	L.6 2000
USARE 1-2-3	L.6 5.000
DBASE III PLUS	L.4 2.000
DBASE III	L.2 4.000
INTROD. DBASE IV	L.4 5.000
DBASE III GUIDA ITAL.	L.7 0.000
MANUALE DI WORD	L.7 5.000
WORD STAR 5	L.5 5.000
PAGE MAKER 3.0 GUIDA USO	L.8 2000
QUATTRO GUIDA ALL'USO	L.4 0.000
AUTOCAD GUIDA ITA. USO	L.6 5.000
AUTOCAD PROG. AVANZATA	
MICROPROCESSORI	L.1 8.000
PROGRAMMAZIONE 68000	L.7 0.000
ASSEMBLER PER 68000	L.5 5.000

ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE
OPPURE VENITE A TROVARCI NELLA NOSTRA NUOVA SEDE
IN C.so FRANCIA 333/4 DOVE TROVERETE UNA VASTA GAMMA
PRODOTTI HARDWARE & SOFTWARE

TEL. 011/7730184

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HOUND OF SHADOW

La Electronic Arts si tuffa nel sovrannaturale

Quelli della Electronic Arts hanno sempre prodotto giochi che valevano il loro prezzo, soprattutto nel campo degli RPG. Titoli come *Wasteland* e la serie di *Bard's Tale* riscaldano ancora il cuore di ogni appassionato. Ora però la Interplay, la compagnia che ha programmato tutti questi titoli per la EA, ha deciso di mettersi in proprio e di pubblicare personalmente i suoi giochi. Come ha reagito la EA?

Hound of Shadow è la risposta. L'EA hafatto di tutto per mantenere alto il livello di qualità dei suoi prodotti ed ha mantenuto molti elementi di role playing.Inoltre l'EA ha voluto rendere accessibili a tutti il "misterioso" mondo degli RPG. Non solo: i programmatori hanno cercato di prendere il meglio dei due aspetti del gioco rafforzando gli elementi classici delle avventure grafico/testuali.

"Noi volevamo produrre un altro gioco con oggetti da raccogliere ed indovinelli illogici da risolvere", dice il direttore di produzione Jos Ellis. "al contrario, abbiamo preferito un gioco di conoscenza dove tutto dipende dall'accumulo di abilità e di informazioni da parte dei personaggi. Il programma, sviluppato dalla Eldritch Games, strizza l'occhio ad un vecchio gioco della Infocom, *Lurking Horror*. Entrambi gli spunti della trama sono basati sulle cupe atmosfere dei racconti di H.P. Lovecraft, ma *Hound of Shadow* affronta il soggetto in modo molto più serio di quanto facesse *Lurking Horror*. L'avventura si svolge negli anni venti, ed ha come epicentro la zona centrale della Londra dell'epoca -in particolare il quartiere di Soho e l'area di New Oxford Street, che già sono abbastanza orripilanti al giorno d'oggi, figurarsi settant'anni fa.

All'inizio del gioco vi trovate nel bel mezzo di una seduta spiritica, durante la quale scoprite che un certo Adepto Karmi è certamente un imbroglione ma, cosa ancora più sorprendente, è in grado di fornire minacciosi ed apparentemente genuini messaggi da parte di una misteriosa e diabolica organizzazione. Senza rivelare nulla del gioco, possiamo dire che il resto dell'avventura consiste nel raccogliere il maggior numero possibile di informazioni mentre siete condotti vostro malgrado verso lo scontro finale con una malvagia e terrificante divinità ultraterrena.

Una parte della routine di definizione del personaggio: tutte le scelte sono presentate con un forma grafica. In questo caso, dovete specificare che cosa fece il personaggio in guerra. Fate attenzione: troppo esperienza di guerra potrebbe migliorare la vostra abilità, ma vi darà attacchi di pazzia.

I PERSONAGGI

Come ogni gioco in stile RPG, la prima cosa che dovete definire all'inizio di *Hound of Shadow* sono le caratteristiche del vostro personaggio. Non ci sono gruppi di avventurieri nel gioco - siete soli contro l'universo. Cominciate con scegliere il vostro sesso, l'età e (perversamente) la data di nascita. Il computer genera quindi i valori degli otto attributi fondamentali, i quali includono bellezza fisica ed altezza e i più classici come destrezza, forza ecc...

Stranamente, non vi è dato di conoscere esattamente l'ammontare del punteggio dei vostri attributi; al contrario, il computer fornisce un commento testuale del vostro personaggio sottolineando i suoi punti forti e le sue debolezze. Es. "Siete di bell'aspetto e di corporatura media. Il vostro principale difetto è la goffaggine..." e cosi via. C'è una ragione dietro a questa scelta. L'EA ha deciso di non adottare l'approccio "numeri & dadi" tipico di molti RPG perché proprio questo aspetto relativamente complesso del gioco è quello che spaventa molti possibili acquirenti.

Personalmente preferisco le tabelle di numeri che indicano chiaramente le capacità del mio personaggio, ma posso comprendere il punto di vista della EA. Inoltre, leggere le descrizioni dei molti personaggi che ho generato durante la prova del gioco è stata un'esperienza divertente ed interessante!

In aggiunta agli attributi standard del vostro personaggio, potete scegliervi una professione tra quelle disponibili: da giornalista a storico.

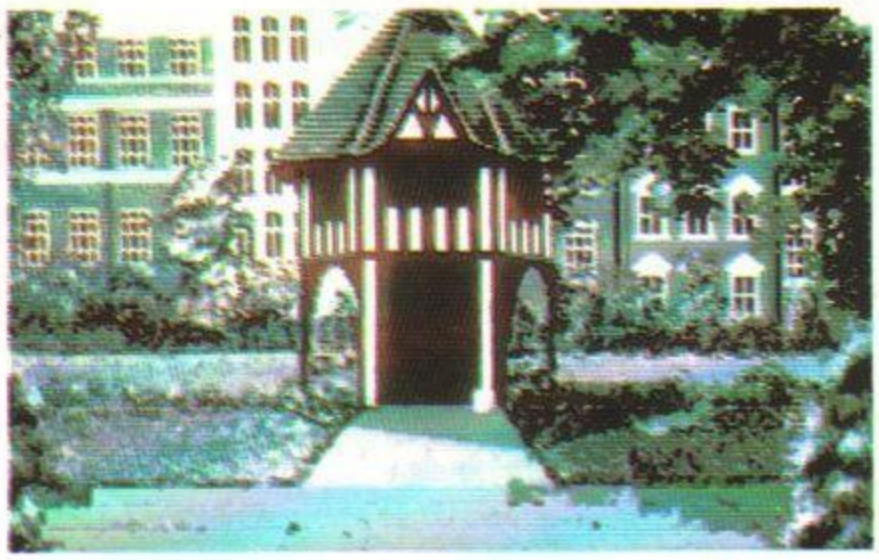
I vostri attributi non cambiano durante il gioco, ma le vostre abilità si, ed è a questo punto che il programma diventa leggermente più convenzionale. Esistono diverse abilità da imparare e queste, insieme alla vostra professione, vengono definite inizialmente utilizzando una visualizzazione grafica a diagrammi a barre e di icone molto suggestiva. Se fino ad ora avete avuto la sensazione che il computer stava creando il vostro personaggio al posto vostro, ora sarete smentiti.

Le abilità sono particolarmente significative quando sono combinate con certe professioni - uno storico con buone conoscenze di antropologia, per esempio, potrebbe accorgersi che il turbante del già nominato Adepto Karmi è avvolto in modo errato. Questo significa che il progresso del gioco è chiaramente influenzato dagli attributi e dalle capacità del vostro personaggio, e questo è un gradito cambiamento rispetto a certi RPG dove l'unica cosa importante sembra essere quanta forza vi è rimasta.

Le vostre abilità non influenzano solo le informazioni che siete in grado di scoprire, ma anche come interagire con gli altri personaggi e con gli oggetti che troverete, quindi la loro scelta all'inizio del gioco (usando il menu ad icone) deve essere fatta con cura perché è vitale per la risoluzione finale del gioco.

Una volta che avete preso le vostre decisioni il programma vi fornisce una dettagliata descrizione testuale del vostro personaggio. Alcune di queste descrizioni sono proprio divertenti, con spunti del tipo "Molto spesso vi invitano alle feste per sentirvi cantare, e siete un asso ad usare il coltello" oppure "Siete un asso dei cieli, e sapete leggere le persone come se fossero dei libri aperti."

Dopo questa apertura dominata dal vostro personaggio, il gioco vi coglie nuovamente di sorpresa cambiando completamente lo stile, trasformandosi in quella che sembra essere una classica anche se curata avventura grafico/testuale. La differenza, in realtà, è che l'accento del gioco non è posto sul ritrovamento e l'utilizzazione di oggetti, ma piuttosto sulla vostra capacità di trattare con altre persone, di scoprire indizi e di esplorare aree sconosciute. Le descrizioni testuali sono eccellenti (cosi come le schermate grafiche) ed il parser, sebbene non avverta quale parole non è in grado di comprendere, è perfettamente accettabile, con utili opzioni come GO TO (locazione), RAMSAVE e RAMLOAD, ed un buon uso delle preposizioni per guardare "oltre" e "sotto" le cose.



***Hound of Shadow* vanta alcune splendide immagini digitalizzate che aumentano l'atmosfera. Il testo si avvicina molto allo standard della Infocom di Lurking Horror ma immagini come queste fanno certamente la differenza...**

Una volta che vi siete tuffati nell'avventura vera e propria, il tempo di gioco comincia a scorrere quasi allo stesso passo del tempo reale e, sebbene all'inizio vi sembra di avere tempo a sufficienza per fare tutto con calma, scoprirete presto che gli eventi tendono ad accelerare sempre di più mano a mano che procedete verso la fine.

Non c'è dubbio che *Hound of Shadow* sia un prodotto notevole che non dovrebbe mancare di avere successo. Siamo stati in grado di giocare solo una versione di pre-produzione, così un giudizio definitivo dovrà attendere l'uscita del prodotto finito. Comunque, da quanto ci è stato dato di vedere, la EA non ha risentito della fine della collaborazione con l'Interplay. Le prospettive sembrano buone per una serie di giochi che non faranno sembrare la serie *Bard's Tale* un lontano ricordo di un'epoca dorata ormai trascorsa...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È ORRIBILE!

La Horrosoft sta per lanciare un gioco ispirato a Elvira, la vamp americana dalle grandi....ehm...possibilità...

Elvira, la Signora delle Tenebre, si accomoda sul divanetto imbottito nel bar dell'Hotel Chesterfield Mayfair di Londra. Il the, chiaramente, viene servito insieme ai biscotti delle migliori qualità. L'inviato di K, però, sta iniziando a innervosirsi. Chi è quell'anonima figura che gli sta davanti? Che ne è della vamp tutta curve che doveva intervistare? Dove sono i tacchi a spillo, l'aderente abito dalla scollatura mozzafiato, e la folta criniera corvina?

Ahimé, è tutto in valigia! Elvira ha già messo via le sue cose e domani mattina prenderà il volo per Las Vegas, dove l'attende un'ulteriore apparizione pubblicitaria nei negozi che hanno appena messo in vendita un nuovo flipper che, ovviamente, porta il suo nome.

In maglietta e pantaloni, però, l'attrice americana Cassandra Peterson, alias Elvira, non assomiglia nemmeno lontanamente alla sexy diva di "Movie Macabre", il programma televisivo che l'ha resa famosa in tutti gli Stati Uniti. Movie Macabre offre ai telespettatori la possibilità di rivedere i più celebri film dell'orrore realizzati dall'industria cinematografica hollywoodiana.

Ma la vera attrazione del programma è Elvira. Dal garage di una casa infestata dagli spiriti, oltre a fare le fusa prima di ogni break pubblicitario e a presentare i film, Elvira ogni tanto ne interrompe la proiezione commentandone l'azione o la trama con delle battute sarcastiche, che l'esercito dei suoi ammiratori impara subito a memoria. E bisogna dire che nel corso di questi otto anni (da tanto dura ormai la trasmissione!) Elvira se n'è uscita fuori con qualche sparata davvero sensazionale. Uno dei film faceva talmente pena che "anche chi l'ha visto in aereo è stato costretto ad uscire dalla sala!", e un'altro ancora le ha fatto finalmente capire "perché sugli aerei ci sono sempre tutti quei sacchettini di carta".

Movie Macabre esordì nel 1981 su una rete televisiva che trasmetteva soltanto nella zona di Los Angeles. Da allora la popolarità di Elvira è così cresciuta che lo spettacolo horror adesso viene trasmesso in tutti gli Stati Uniti. La "Elviromania" raggiunse livelli incredibili nel 1982, quando la sua biografia trasmessa in 3D, fece vendere 2 milioni e settecentomila paia di occhialini 3D nella sola Los Angeles.

Elvira è diventata dunque una super star dell'orrore. La sua fama ha fatto nascere numerosi club di ammiratori e, come avviene di solito negli Stati Uniti, ha riempito i negozi di prodotti commerciali "firmati Elvira". Dischi, poster, biglietti d'auguri, vestiti, trucchi, libri, bamboline, parrucche, un flipper della Williams e, fra non molto, un computer-gioco realizzato dalla Horrorsoft.

Elvira sa tutto del computer-gioco, anche se non l'ha mai visto e non l'ha mai giocato.

"Elvira organizza questi week-end dell'orrore in un castello dominato dalla diabolica Emelda e, per impedire che questa creatura malvagia sottometta il mondo ai suoi voleri, bisogna trovare la pergamena che insegna a sconfiggere le forze del male".

Liquidato il computer-gioco con questo breve commento, gli occhi di Elvira si illuminano di entusiasmo parlando del... flipper...

"È una cosa che sento molto più mia. Nel bigliardino ci sono proprio io che parlo. Ed è divertentissimo". Il suo entusiasmo è facilmente comprensibile se pensate che ne riceverà dieci in omaggio. Che cosa se ne farà di dieci flipper?

"Ne terrò uno per me, ne darò un'altro ai miei genitori (che collezionano tutti ciò che mi riguarda) e probabilmente userò gli altri per fare della beneficienza".

Il computer-gioco di Elvira arriverà nei negozi alla fine del mese.

DIECI DOMANDE PER CONOSCERE ELVIRA

(1) Elvira è alta 1,70 e le sue famose misure sono 86x60x86.
(2) Il suo film dell'orrore preferito è "Planet 9 From Outer Space".
(3) La horror vamp più sexy a parte Elvira? - "Non ne esiste nessun'altra".
(4) Attore preferito - Nicholas Cage
(5) La cosa più spaventosa di Londra - "Guidano sul lato sbagliato della strada".
(6) Il prodotto "Elvira" preferito - "Quello più caro"
(7) La marca di ketchup preferito - "quelli senza additivi dei negozi di prodotti naturali".
(8) Elvira non è mai stata in Transilvania, ma suo cognato sì.
(9) Elvira ha ricevuto l'ultimo premio "Dracula Society Award".
(10) Elvira ha un Apple Macintosh a casa, ma non lo usa mai per giocare.

BUONE NOTIZIE

La rubrica di adventure è stata un po' sacrificata nei mesi scorsi, ma ora siamo fieri di annunciare che dal prossimo mese verrà allargata per offrire il meglio del mondo degli adventure.

Questo "restauro" cade in un momento in cui il mercato degli adventure è in continuo e tumultuoso cambiamento. Oltre a recensioni, curiosità e consigli, la rubrica conterrà, regolarmente, anche analisi dei nuovi sviluppi nel mondo degli adventure. Restate in ascolto!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Buon Natale e...

PERGIOCO

Felice Anno Nuovo

Il negozio è a Milano, P.zza Cordusio, Via San Prospero 1.

BOARDGAMES
WARGAMES
GIOCHI DI SOCIETA'

Se abiti in un'altra città, telefonaci allo 02/808031: i giochi scelti ti saranno recapitati contrassegno in **48/72** ore dalla spedizione.

CONSEGNA
CON CORRIERE:
CAPOLUOGHI L. 9000
CAPOLUOGHI SUD ROMA L. 12000
PROVINCIA L. 12000
PROVINCIA SUD ROMA L. 15000

SPEDIZIONE POSTALE
SOLO IN BUSTA L. 5000
DOVUNQUE

SE AMI IL ROLE GAME

DUNGEONS & DRAGONS

e AD&D FANNO PER TE!

AD&D 2nd Edition

librogame®

PLAYER'S HANDBOOK 2nd Ed.	*lire 34900*
DUNGEON MASTER GUIDE 2nd Ed.	*lire 32500*
MONSTROUS COMPENDIUM 1	*lire 32500*
MONSTROUS COMPENDIUM 2	*lire 29500*
MONSTROUS COMPENDIUM 3	*lire 17900*

RICHIEDI IL CATALOGO COMPLETO
I prezzi dei giochi d'importazione sono suscettibili di variazione

DUNGEONS & DRAGONS Edizione Italiana:

SCATOLA BASE L. 21000

B2 **La rocca sulle terre di confine** avventura lire 11000
B3 **Il palazzo della principessa d'argento** avventura lire 11000
B4 **La città perduta** avventura lire 11000
BSOLO **Lo spettro del castello del leone** avventura lire 11000

SCATOLA EXPERT L. 21000

X2 **Il castello degli Amber** *avventura lire 11000*
X3 **La maledizione di Xanaton** *avventura lire 11000*
O1 **La gemma e il bastone** *avventura lire 11000*
O2 **La lama della vendetta** *avventura lire 11000*
XSOLO *avventura lire 11000*

SCATOLA COMPANION L. 21000

CM1 *avventura (imminente)*
CM2 *avventura (imminente)*

MINIATURE FANTASY IN LEGA DI PIOMBO

edizione in lingua inglese:

BASIC SET:

B7 Rahasia	l. 11500
B8 Journey to the rock	l. 11500
B1-9 In search of adventure	l. 25900
B11 King's festival	l. 11500
B12 Queen's Harvest	l. 11500

EXPERT SET:

X11 Saga of Shadow Lord	l. 21900
X12 Skarda's mirror	l. 15900
X13 Crown of ancient glory	l. 14900

COMPANION SET:

CM9 Legacy of blood	l. 11500

MASTER SET:

D & D MASTER SET	l. 26900
M4 Five coins for a kingdom	l. 15900
M5 Talons of night	l. 11500

IMMORTAL SET:

D & D IMMORTAL SET	l. 26900
IM2 The wrath of Olympus	l. 15900
IM3 The best of intentions	l. 11500

ACCESSORI per D & D:

AC6 Player character record sheets	l. 10500
AC9 Creature catalogue	l. 19900
AC10 Bestiary of Giants and Dragons	l. 17900
AC11 Book of Wondrous inventions	l. 17900
PC1 Tall tales of the Wee Folk	l. 17900
PC2 Top Ballista (dic.)	l. 17900

SCATOLA MINIATURE

RAL PARTHA HEROES (10 personaggi)	L. 26900

D & D TRAIL MAPS:

TM1 The western countries	l. 8900
TM2 The eastern countries	l. 8900

GAZETTEERS per D & D:

GAZ1 The grand Duchy of Karameikos	l. 15900
GAZ2 Emirate of Ylauram	l. 14900
GAZ3 Principalities of Glantri	l. 17500
GAZ4 Kingdom of Ierendi	l. 14900
GAZ5 The Elves of Alfheim	l. 17500
GAZ6 The Dwarves of Rockhome	l. 17500
GAZ7 The northern reaches	l. 17500
GAZ8 The five shires	l. 17500
GAZ9 The Minrothad guilds	l. 17500
GAZ10 The Orcs of Thar	l. 18900
GAZ11 Dorokin	l. 17500
GAZ12 Golden Khan of Ethengar	l. 17500
Dawn of the Emperors **boxed set**	l. 26900

SCACCHIERE ELETTRONICHE KASPARO V
AQUILONI ACROBATICI E MONOFILO - BILIARDI
SLOT MACHINES - MINIGIOCHI

auguri da Zed

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RUN THE GAUNTLET

RAMBO III

DRAGONNINJA

PLAYFUL IN

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE NEWZEALAND STORY

RED HEAT

ROBOCOP

TELLIGENCE

eon®

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I DRAGHI DELL'ALBA DI NATALE

STRENNE VECCHIE E NUOVE DA TROVARE SOTTO L'ALBERO

Natale, tempo di acquisti e di novità. Il mercato italiano del gioco di ruolo, legato a doppio filo alle vicende inglesi e statunitensi, ha il suo boom intorno a novembre e dicembre, quando le ditte d'oltremare e d'oltremanica pompano sul mercato un gran numero di nuovi prodotti per soddisfare la domanda natalizia.

Se siete ancora indecisi su come investire la mancia familiare o l'eventuale tredicesima o, nei migliori dei casi, cosa scrivere sulla letterina per Babbo Natale, eccovi una succosa (ed incompleta) guida di consigli per gli acquisti. Abbiamo cercato di racimolare notizie su tutte le novità farcendole con qualche vecchio classico.

TSR: La seconda edizione di AD&D viaggia a gonfie vele. Il gioco di ruolo più famoso del mondo ha già visto la pubblicazione dei due principali volumi di regole e dei primi due manuali di mostri. Per questo mese è prevista l'uscita del terzo manuale di mostri, dedicato alle creature in cui è possibile imbattersi nei Forgotten Realms. I Forgotten Realms sono, lo ricordiamo, uno dei tre mondi "ufficiali" in cui è possibile ambientare le avventure di AD&D. Sempre per lo stesso sistema di gioco è prevista la (sospirata) pubblicazione di *Time of Dragons*, un'ulteriore espansione del mondo di Krynn in cui sono ambientate le avventure di Dragonlance. Se avete letto i romanzi (pubblicati in Italia dalla casa editrice Armenia) o giocato i moduli di avventura, avrete notato come tutta l'azione ha luogo su uno solo dei continenti di Krynn: Ansalon. *Time of Dragons* fornisce materiale di background per tutti gli altri continenti e le regioni del mondo non ancora descritte. Un "must" per i fan di Tanis e Raistlin.

Una grossa novità è la pubblicazione di *Spelljammer*, un progetto segretissimo di cui si sa solo che dovrebbe permettere a Master intraprendenti di condurre campagne fantasy nello spazio, mescolando il fiabesco al fantascientifico. L'ispirazione a *Warhammer 40000* della Games Workshop è evidente, si spera che i risultati siano altrettanto soddisfacenti.

Sul fronte moduli, dicembre vedrà la conclusione di due trilogie: quella dell'Avatar, con il modulo *Waterdeep* e la nuova serie di moduli ambientati su Krynn con *Dragonkeep*. La prima serie, a cui è legata anche una trilogia di romanzi con lo stesso titolo dei moduli, è appena discreta e non riesce, a mio giudizio, a soddisfare le ambizioni riversate dalla TSR in questo progetto; la seconda trilogia rappresenta invece un tentativo ben riuscito di continuare la saga di Dragonlance oltre le vicende narrate nei romanzi. L'atmosfera di Krynn viene restituita intatta e la vicenda è appassionante e ben caratterizzata.

Una novità introdotta dalla TSR sono le *Trail Map*, guide turistiche ai luoghi di avventura classici di D&D ed AD&D. I giocatori possono "acquistarle" in un vecchio e polveroso negozio di antichità (leggi negozio specializzato) e partire per l'avventura. Ma non tutte le informazioni riportate sulla mappa vanno prese per oro colato... Con il *Complete Fighter Manual* inizia la serie di volumi monografici dedicati alle classi di AD&D. Tattiche di combattimento, regole addizionali, varianti... tutto ciò che il perfetto guerriero deve conoscere. Seguiranno nel corso del 1990 *The Complete Thief*, *The Complete Wizard* e *The Complete Cleric*. Infine uscirà la seconda edizione del *Battlesystem*, il sistema di combattimento tra eserciti fantasy per D&D e AD&D. Non più in scatola, ma in volume, e con le regole riviste e corrette. È interessante notare come nulla o quasi nulla prodotto dalla TSR nel periodo natalizio esca dalla sfera di influenza dei suoi due principali GdR, sebbene siano "annunciati" alcuni moduli per *Marvel Superheroes*.

FASA: La ditta che ha fatto fortuna con *Battletech* non abbandona il suo cavallo vincente. Se l'avventura della Infocom, *The Crescent Hawk Inception*, vi ha divertito, sappiate che il gioco originale è ancora meglio. In un futuro cupo e dilaniato dalla guerra civile cinque famiglie combattono per il controllo dell'universo conosciuto. La punta di diamante delle loro armate sono i "battlemech", giganteschi robot a metà strada tra Gundam (lo ricordate?) e i moderni carri armati. Il gioco base è un wargame che vi permette di ricostruire gli scontri tra i "Mech". Completano la "linea" numerose espansioni che spostano l'azione in città e nello spazio, oltre che un role-playing molto semplice ed una serie di romanzi. Le novità sono rappresentate da *Battletroops* che permette ai giocatori di combattere scontri a livello di singolo uomo nell'universo di *Battletech* e da una nuova confezione di rinforzi che contiene una quindicina di 'mech nuovi di zecca.

L'altro successo delle Fasa è *Shadowrun*, un nuovissimo role playing che unisce alla Fantasy classica (elfi, nani e orchetti) un'ambientazione "cyberpunk" (pensate a film come *Blade Runner* o *1997 Fuga da New York*). Per *Shadowrun* la Fasa ha annunciato cinque moduli che descrivono altrettante regioni del nostro pianeta "post rivoluzione fantasy" (il mondo di *Shadowrun* è la Terra tra "Anta" anni). Questi moduli, dei quali poco è noto, dovrebbero essere disponibili nei prossimi mesi.

GAMES WORKSHOP: La grossa novità in casa GW è l'uscita (a lungo attesa) di *Space Marine*, un wargame che costituisce l'espansione di *Adeptus Titanicus*. Entrambi questi giochi sono ambientati nell'universo di Warhammer 40000, un wargame di combattimenti nel lontano futuro che mescola fantascienza e fantasy sullo sfondo di un background molto cupo e un po' punkeggiante. *Warhammer 40000* è stato il più grosso successo GW degli ultimi anni, ed ha dato origine ad una progenie di espansioni. In particolare, con *Adeptus Titanicus* entrano in scena i robottoni (un po' alla *Battletech*, anche se il sistema di gioco è differente), mentre *Space Marine* è dedicato agli scontri tra Imperial Marine leali all'imperatore e ribelli. I due giochi sono compatibili.

La seconda novità è la pubblicazione di una serie di romanzi ambientati nell'universo di Warhammer, il gioco di guerra fantasy della GW. Questi romanzi dovrebbero proporre una fantasy cupa e crepuscolare, com'è tradizione della ditta inglese, che si pone in contrapposizione alla fantasy più "luminosa", tipica della TSR.

GDW: Ogni ditta ha il suo successo da sfruttare, e la GDW non fa eccezione. Per la ditta americana più vecchia dopo la Avalon Hill, il successo si chiama *Space 1889*, il roleplaying ambientato nell'atmosfera fantascientifica dell'era vittoriana. Intrepidi colonialisti francesi esplorano le cupe giungle di Venere e i deserti infuocati di Mercurio, mentre inglesi e prussiani contendono ai principi di Marte il controllo delle fertili terre del pianeta rosso e vascelli dotati di vele e cannoni si scontrano navigando nell'impalpabile etere che separa i pianeti. Prendendo il meglio delle avventure di Verne, Salgari e Wells, *Space 1889* è stato un successo immediato ed inaspettato. Per dicembre sono attesi una nuova raccolta di avventure intitolata *More Tales From the Ether* ed un gioco di società, *Temple of the Beastmen*; il gioco è strutturato sullo stile di *Dungeonquest*: i giocatori muovono le loro pedine su una mappa coloratissima un misterioso tempio marziano nel tentativo di liberare i compagni tenuti prigionieri.

IRON CROWN ENTERPRISE: La ditta produttrice di MERP (il gioco di ruolo ambientato nel mondo del *Signore degli anelli* dovrebbe (il condizionale è d'obbligo) pubblicare il volume *Barad Dur*, dedicato alla cittadella di Sauron. È parecchio tempo che questo supplemento è atteso dagli appassionati e Peter Fenlon, il presidente della ICE, ci aveva a suo tempo assicurato che l'uscita era prevista per natale. Chi vivrà vedrà.

L'altro prodotto di punta della ditta inglese è *Shadoworld*, un nuovo mondo fantasy che presenta un'originale struttura ad arcipelago e regioni fortemente caratterizzate. Per *Shadoworld*, che non ha avuto il successo che meritava ma vanta ugualmente uno stretto numero di fedeli, sono previsti due moduli di natura non meglio precisata.

MAYFAIR: L'enorme successo del film *Batman* ha lanciato alla grande il GDR omonimo. Quest'ultimo, pubblicato in un fascicolo di piccolo formato, è la versione semplificata del gioco *DC Heroes*, un GDR basato sui personaggi della casa americana di fumetti. La curiosità generata dal titolo di successo ha fatto si che molte persone un tempo poco interessate si siano accostate al mondo del gioco di ruolo. La Mayfair ha quindi preparato in fretta e furia una seconda edizione del fratello maggiore di *Batman* studiata apposta per servire da veicolo introduttivo per i nuovi arrivati. Questa seconda edizione dovrebbe essere disponibile tra dicembre e gennaio.

STEVE JACKSON GAMES: L'estate 1989 ha visto il successo di *GURPS*, un sistema di gioco universale caratterizzato da un nucleo di regole valide per ogni occasione e da moduli specifici che permettono di giocare in differenti ambientazioni. Le uscite più recenti (o previste) sono: *Ice Age*, ambientazione barbarica in un mondo avvolto da un inverno perenne; *Swashbuckler*, tra pirati, corsari e moschettieri; *Conan* (non c'è bisogno di presentazioni, vero?); *Witch World*, ambientato nel mondo creato dalla scrittrice americana Andre Norton e *GURPS Space*.

E per finire, manciata di pettegolezzi. Gary Gygax, il creatore di D&D, dopo il siluramento dalla TSR ed il tonfo di *Cyborg Commando* ha annunciato la sua intenzione di produrre un sistema di GDR universale, alla *GURPS*.

La Avalon Hill riproporrà in versione rinnovata uno dei suoi storici giochi di guerra: *Siege of Jerusalem*. È un nome che farà venire le lacrime agli occhi agli appassionati di tanti anni fa (è un po' come aver sentito Paul McCartney riproporre Yesterday dei Beatles). Il gioco è semplice e molto bello.

Non si hanno notizie della West End o di nuovi moduli per *Star Wars*; i casi sono due: o la ditta ha deciso di abbandonare temporaneamente il suo GDR di punta (ed è un peccato, visto il successo) oppure si stà preparando qualche grossa sorpresa...

■ VINCENZO BERETTA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

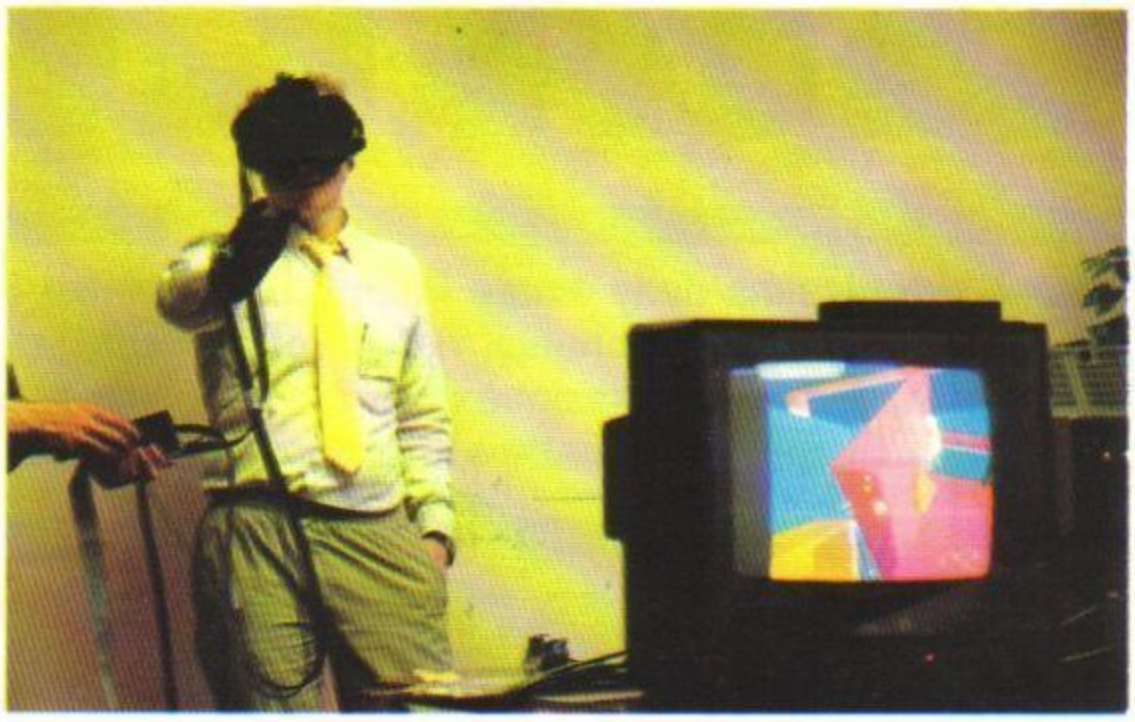
http://www.oldgamesitalia.net/

CYBERSPACE

UN NUOVO INCREDIBILE SVILUPPO TECNOLOGICO

Simon Hodson gira la testa guardandosi attorno, poi, camminando verso l'angolo opposto della piccola stanza, solleva una sedia e la sposta un metro più in là. Per quanto possa sembrarvi inconsistente, questa semplice azione potrebbe essere un passo da gigante per tutta l'umanità... dei videogiocatori. Infatti, nella realtà, non esistono né la stanza, né la sedia. Esse sono semplicemente delle immagini generate dal computer in una "realtà virtuale" tridimensionale. Questa non è fantascienza, e non è nemmeno (né) una prima ricerca teorica per qualche eventuale esperimento che potrebbe mostrare dei risultati in un futuro lontanissimo. Simon Hodson è il direttore commerciale della Autodesk Inc., e il sistema che gli consente di scomparire in un mondo virtuale dentro il suo computer esiste e sta già funzionando. Come si chiama? Cyberspace.

Inizialmente sviluppato come metodo per il controllo a distanza dei robot in situazioni a rischio, Cyberspace adesso sta per diventare una realtà vitale per gli utenti dei sistemi CAD (Computer Aided Design). Per generare un mondo 3D "reale", Cyberspace si serve di software personalizzati. Questo, di per sé stesso, non dice nulla di nuovo, visto che i pacchetti CAD hanno sempre effettuato questa semplice funzione, consentendo ai designer di esaminare le loro creazioni da tutte le angolazioni possibili senza dover sostenere dei costi per costruirne i prototipi. La differenza di Cyberspace sta in una insolita interfaccia hardware: basta indossarla e si può entrare dentro l'immagine generata dal computer.



Aiuto! Sono stato colpito da un poligono gigante rosa!

succederebbe se le immagine generata al computer risultasse più grande rispetto all'ambiente in cui si trova realmente? Quella che in Cyberspace sembra una porta, in realtà potrebbe essere un solido muro - e allora sarebbero dolori! Per ovviare a questo inconveniente è stato creato un secondo congegno hardware, denominato Orb. L'Orb è un aggeggio sferico che serve a "muovere" l'ambiente: ruotatelo in avanti e gli oggetti si allontaneranno, spostatelo all'indietro e si avvicineranno Ma per completare l'interazione, l'utente deve poter manipolare con la mano qualsiasi oggetto che si trova nel mondo generato dal computer. A questo scopo è stato realizzato il terzo congegno hardware, il "Dataglove". Probabilmente l'invenzione più innovativa di tutte le altre, questo guanto (molto simile nel funzionamento al Power Glove della Nintendo, sviluppato dalla NASA-Ames, una branchia dell'ente spaziale americano è collegato elettronicamente al resto dell'hardware e consente all'immagine computerizzata della mano dell'utente di mimare alla perfezione i movimenti reali. Purtroppo, per il momento, il sistema può utilizzare soltanto un guanto, poiché i tentativi di collegarne un'altro, finora non hanno avuto successo. La cosa più straordinaria di Cyberspace, ad ogni modo, riguarda i costi di ricerca. Per realizzare l'hardware, l'Autodesk di Sausalito, in California, finora ha tirato fuori soltanto la misera somma di 26.000 dollari, soprattutto grazie alla politica societaria di sviluppare sistemi per i computer che si trovano attualmente in commercio (principalmente IBM-compatibili). Questo costo relativamente basso è un segno di incoraggiamento per quelli che vorrebbero vedere il Cyberspace incorporato nelle future macchine-gioco - e Simon Hodson si è affrettato a far notare che sarebbe particolarmente adatto ai giochi di avventura. Provate un po' a immaginare di giocare un combattimento ravvicinato di Falcon "dentro" l'abitacolo tridimensionale di un aereo sorvolando un paesaggio solido; o addirittura di uscire dagli spogliatoi ed entrare nel campo a dimensioni reali di Kick Off insieme a 10 compagni di squadra computerizzati. Scene di questo genere sono ancora un sogno, ma il team di ricerca dell'Autodesk sta lavorando per trasformarle in "realtà".

Chissà? Forse fra non molto non vorrete ritornare mai più nel mondo "reale"...

Simon Hodson alla scoperta di un mondo invisibile

L'HARDWARE

Essenzialmente, l'hardware è costituito da un voluminoso "elmetto", soprannominato "Autospex", che incorpora due schermi LCD (a cristalli liquidi) ad alta definizione, che proiettano un'immagine stereoscopica ad entrambi gli occhi (in modo simile ai semplicissimi occhialini verdi e rossi utilizzati per vedere i film in 3D). Il congegno comprende anche un dispositivo di tracciamento che mette in relazione i movimenti della testa con l'immagine visualizzata, consentendo all'utente di avere un campo visivo ampio come quello che ha nel mondo reale. A questo punto, l'utente potrebbe anche farsi una passeggiatina, ma cosa

CYBERSPAZIO

Il primo a descrivere una visione di quello che ora si chiama Cyberspace, o Cyberspazio, fu Vernor Vinge, nel romanzo True Names. L'eroe della storia di Vinge si collega "all'Altro Piano", un luogo dove sistemi di software complicati erano rappresentati da oggetti familiari, usando degli elettrodi collegati alla fronte. Nella serie televisiva di Max Headroom sono state usate simili rappresentazioni in alcuni episodi. Tra le altre citazioni "letterarie" ci sono Neuromante di William Gibson (Editrice Nord, Milano, 1986), di cui è stata fatta un'avventura per C64. Qui il concetto di cyberspazio ruota attorno a delle reti di banche dati commerciali e governative, alle quali cercano di accedere dei pirati tecnologici, chiamati "cowboy". Se il Cyberspace, inteso come elmetto e guanto, è un nuovo tipo di interfaccia utente, in queste opere, il cyberspazio è una metafora di concetti astratti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PAGINE GIALLE

Edizione ridottissima delle amate Pagine Gialle causa Natale. Abbiamo pensato di salvare le pagine con gli annunci, visto il loro enorme successo. Per il primo numero del 1990 abbiamo in preparazione una grossa novità, la "Borsa" di K, il ritorno del K-Puzzle, il Crucikappa, le vignette e la 7ª puntata del romanzo d'appendice.

LE VOSTRE PAGINE

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) all'indirizzo riportato a pié di pa-gina. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioé niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura/di ruolo.

VENDO ZX Spectrum 128 K + 2 con doppio drive, Modem per Videotel, contenitore portadischetti, stampante, interfaccia drive, copritastiera, 1 joystick, 12 dischetti da 3,5 contenenti programmi, giochi e adventure, 5 manuali per lo Spectrum, contenitore per le cassette, 15 giochi originali su cassetta tra i quali Bubble Bobble, Operation Wolf a L. 550.000 trattabili.

■ **Omar Carelli vicolo Castelletto, 10 - 20080 Carpiano (Mi) - tel. 02/9815314**

VENDO per CBM64, Spectrum numeri arretrati delle migliori riviste, sia fascicoli che cassette.

■ **Carmelo Petraglia viale Amiata, 94 - 58031 Arcidosso (Gr) tel 0564/966915**

VENDO causa passaggio ad Amiga, cassette gioco originali per C64 al migliore offerente. Posseggo giochi come Last Ninja 1 e 2, Grand Prix Circuit e molti altri. Tutti in imballi originali. Richiedere la lista a:

■ **Nazzareno Gorni via Roma, 8 - 26034 Piadena (Cr) tel 0375/98745**

VENDO i seguenti giochi per MS-DOS: Arkanoid, One on One, Roger Rabbit, Double Dragon, War in Middle Earth, BattleChess, Test Drive 2, F 16 Falcon, Stri Poker, PC-Sexy, Boxe.

■ **Daniele Rossino via Nino Bixio, 2 - 10098 Rivoli (To)**

VENDESI CBM 64, in ottime condizioni, con un registratore PM-C16 Magnum, un copiatore per giochi e giochi originali tra cui: Shinobi, Last Duel, Forgotten Worlds, Batman II e tanti altri giochi di tipo Arcade. Tutto al prezzo di L. 600.000 (anche trattabili).

■ **Roberto Spadachiodo via F. Baracca, 13 - S. Giuliano (Mi) tel 02/9846392**

VENDO espansione 1MB originale Commodore, con imballo originale al migliore offerente.

■ **Nazzareno Gorni via Roma, 8 - 26034 Piadena (Cr) tel 0375/98745**

VENDO CBM64 + copritastiera + drive 1541 II + registratore + cartuccia MK V + monitor + penna ottica + 2 joystick + raccoglitore dischi con più di 100 dischi, pieni di giochi, giochi originali su dischi e cassette, tra cui Gemini Wing, Last Ninja 2, Phobia, Microsoccer, ecc... Il tutto a sole L. 1.500.000 trattabili.

■ **Telefonare allo 0144/53515 e chiedere di Andrea Pincolini**

VENDO Console Sega + Light Phaser + varie cartucce: Out Run, Wonder Boy, Space Harrier, Trans-Bot, Ghost House, After Burner, Alex Kidd, Quartet, Choplifter, R-Type, Rastan, Fantasy Zone. Tutto a L. 300.000. VENDO Console Nintendo con alimentatore, cavo Tv, 2 joypad e 9 cartucce. Tutto il materiale è in perfette condizioni e ancora in garanzia. Prezzo L. 250.000 (trattabile).

■ **Telefonare se interessati allo 06/852718 chiedere di Federico**

VENDO PC 1640 Amstrad seminuovo a L. 1.150.000.

■ **Claudio Dozio via San Fermo, 60 - 22020 Paré (Co) - tel 031/440371 ore pasti**

VENDO per console Sega i seguenti giochi: After Burner, Alien Syndrome e Lord of the Sword a L160.000.

■ **Gabriele Pasquali p.zza V. Veneto, 6B/1 - 16033 Lavagna (Ge) tel. 0185/390666**

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

★ PAGINE GIALLE

VENDO C64 tastiera + copri tastiera + manuale C64 + reset fisso + 1 joystick + 2 registratori con manuale + disk drive 1541 + 5 copy + taglia dischetti + porta disco da 100 dischi + 13 riviste di C64 (Zzap!). A L. 800.000 trattabili.
■ **Marco Ricci tel. 5315481 ore pasti**

VENDO Commodore 64 + registratore + floppy disk + giochi a L. 780.000.
■ **Telefonare al numero 091/961965 e chiedere di Vito**

VENDO giochi Amiga causa cambio sistema. No lucro.
■ **Fausto Cantamessa via Stura, 8 - 12020 S. Croce di Cervasca (Cn) tel 0171/46333**

VENDO Atari 2600 perfettamente funzionante + 2 cartridge + 7 cassette giochi + applicatore per cassette + registratore + 1 joystick + cavi e in più un joystick in regalo al prezzo trattabile di 250.000 lire.
■ **Alessio Falsetti via Dei Palombi, 8a - 00054 Fiumicino (Rm) tel. 06/6440120**

VENDO C64 + Registratore + Tasto Reset + Corso Basic Jackson + vari programmi a L. 450.000. VENDO Ghostbusters, Dragon's Lair, Highlander, Beam Rider, Pitfall II originali + 3 cartucce a L. 80.000.
■ **PierFranco Chillin c.so G. Cesare, 267 - 10155 Torino tel. 011/204895**

VENDO 7 giochi originali per Amiga a metà prezzo. Inoltre cerco per C64 Drive 1541 o 1541 II o 1570 o 1571 funzionanti. Max 150-180.000.
■ **Lorenzo Arese via Vignolo 39/A -12010 S. Croce di Cervasca (Cn) tel. 0171/46333**

VENDO PC-XT compatibile, 2 floppy grafica CGA color, monitor Philips 8833 14" ingresso Cubs RGB TTL, RGB LIN. e stampante 80 col. Tutto a L. 2.200.000.
■ **Tel 02/26410050 solo se veramente interessati**

VENDO i seguenti programmi originali per Amiga a L. 12.000 cadauno: Populus, Ferrari F.1, Navy Moves, Microsoccer, Italia '90 Soccer, I Ludicrus, Action Service, Turbo Trax, Deluxe Paint II.
■ **Valter Rivoira via Marucchi, 6 - 12037 Saluzzo (Cn) tel 0175/42529**

CERCO possessori di Amstrad CPC 464 per fondare un club per scambi, consigli e raduni, se siete interessati telefonare dalle 14 alle 16 al 06//7186949 oppure scrivere al seguente indirizzo:
■ **Michele Del Campo via Appia nuova, 890 - 00178 Roma**

Utenti Atari St CERCA amici per scambio opinioni, interessato a BBS.
■ **Paolo Guglielmino viale Villini Rollino, 17/15 - 16154 Genova Sestri**

CERCO utenti MS-DOS per scambiare giochi recenti. Dispongo di una aggiornata softeca.
Annuncio sempre valido.
■ **Giulio Faini via Pacinotti, 15 - 20059 Vimercate (Mi) tel. 039/667072**

CERCO istruzioni per giocare "Pool of Radiance" e "Gnome Ranger". Regalo gioco di simulazione!
■ **telefono 051/851823 chiedere di Massimo**

CERCASI possessori di Amiga 500/2000 in località Monselice (Pd) o in zona, per eventuale formazione Club o solo scambio, vendita software. Cercasi inoltre gioco: Dungeon Master originale e in buono stato a prezzo trattabile.
■ **Vittorio Busto c/o Foti Enzo via II Febbraio, 11 - 85043 Monselice (Pd) 0429/781082**

CERCO possessore del videogame Preistoric Isle in 1930 della versione per C64 in cassetta;. In cambio prometto: Dragon Ninja, Game Over, Super Man (cassetta).
■ **Daniele Cavatton via Dalmazia, 6 - 36045 Lonigo (Vi) tel. 0444/831426 (ore pasti)**

CERCO il manuale del famoso "De-Luxe Paint III", ad un prezzo ragionevole.
■ **Lorenzo Moretto via Bolzano, 3 - 20030 Gussano (Mi) tel. 0362/861946**

CERCO programmi di didattica e/o giochi a dischetti per Amstrad CPC a un prezzo non superiore a L. 50.000. Chi fosse interessato rivolgersi a:
■ **Giovanni Marino via Potenza pal. Mosca - 85028 Rionero in Vulture (Pz) tel. 0972/722158 ore pasti**

CERCO ragazzi/e disposti a formare gruppo Dungeons & Dragons, ovviamente nella mia zona.
■ **Tel. 0861/841429 chiedere di Raffaele**

SCAMBIO software per Amiga (sono molto fornito).
■ **Alessandro Brunod via Lago San Michele, 1 - 10015 Ivrea (To) tel. 0125/46472**

SCAMBIO programmi nuovi per Atari ST e Amiga per emulatore Macintosh.
■ **Massimo Boschin via Barile, 29 - 31044 Montebelluna (Tv) tel 0423/609576**

CERCO amici possessori di C64 (solo cassetta). Si cerco proprio voi, desiderate avere giochi vecchi come Donkey Kong, Camel Trophy, Superman, Donald Duck, Scramble I e II e altri cento titoli non resta che scrivere, forse cercate giochi nuovissimi come Dragon Ninja, Double Dragon, Out Run, Road Blasters, Street Fighters, e altri titoli. Non resta che scrivere mandandomi le vostre liste di giochi (solo SCAMBIO) quindi se volete scambiare giochi, scrivete a
■ **Michele Traietta via Alcide De Gasperi, 2 - 75010 Miglionico Pro. (Mt)**

SCAMBIO Programmi x Amiga, telefonate o scrivete e diventeremo amici (almeno si spera). Max serietà!!
■ **Gabriele Messina v.le V. Emanuele II, 2 - 53100 Siena tel. 0577/270370 dopo le 21**

SCAMBIO software per Olivetti Prodest PC1 su dischi da 3 pollici e mezzo.
■ **Alessio Falsetti via Dei Palombi 8a - 00054 Fiumicino (Rm) tel. 06/6440120**

SCAMBIO molti programmi; ultime novità per Atari ST.
■ **Se interessati telefonare allo 0586/422322 Massimiliano**

SCAMBIO programmi per Amiga, mandare liste a:
■ **Omar Ferro fondamenta Manin, 6 - 30141 Murano (Ve)**

"Amiga Club Milano" desidera **CONTATTARE** Amighi per scambi e informazioni preziose sull'hardware a prezzi modici.
■ **Roberto Parisi via Vasari, 10 - 34129**

Salve ragazzi, qui a Vasto (Chieti) è nato un nuovo Club per Amiga e Atari ST, disponiamo di tutte le ultime novità per essi. Chiunque voglia **CONTATTARCI** può telefonare allo 0873/69795 ore pasti e chiedere di Alessio oppure scrivere a:
■ **Alessio Riccitelli via Ciccarone, 87 - 66054 Vasto (Ch)**

Cerco **CONTATTI** con possessori di Commodore 64. Rispondo a tutti!
■ **Raffaele tel. 0861/841429**

Cerco **CONTATTI** per Amiga.
■ **Nazzareno Gorni via Roma, 8 - 26034 Piadena (Cr) tel 98745**

CERCASI ragazzi/e, possessori di PC, per ampliare il: "Soft Master Club" (ci sono già 10 iscritti).
■ **Andrea Frezza via Giusso, 3 - 70126 Bari tel. 080/481786**

Cerco **CONTATTI** Amiga 500 per eventuali scambi ed amicizia. Contattare preferibilmente in ore serali.
■ **Luca Isonni via Casaloldo, 23 - 46042 Castelgoffredo (Mn) tel. 0376/780465**

Ragazzi, ragazzi, cerco assolutamente **CONTATTI** per possessori di C64 per scambi o prestiti di giochi. Scrivere o telefonare a:
■ **Thomas Thomann via Caprin, 30 - 34073 Grado (Go) tel. 0431:81910**

CERCO possessori di Amiga 500/2000 nella provincia di Livorno, scopo creare un club e una banca dati.
■ **Dario Ceccanti via XXVII Giugno, 30 - 57024 Donoratico (Li)**

Amiga Club Velletri **OFFRE** a tutti i suoi soci un bollettino mensile con trucchi e articoli per Amiga e tutte le ultime novità. Contattare
■ **Luca Nardini via Colle Perino, 63 - 00049 Velletri (Rm) - tel 06/9624763 (ore 14-19)**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il SOFTWARE ORIGINALE distribuito

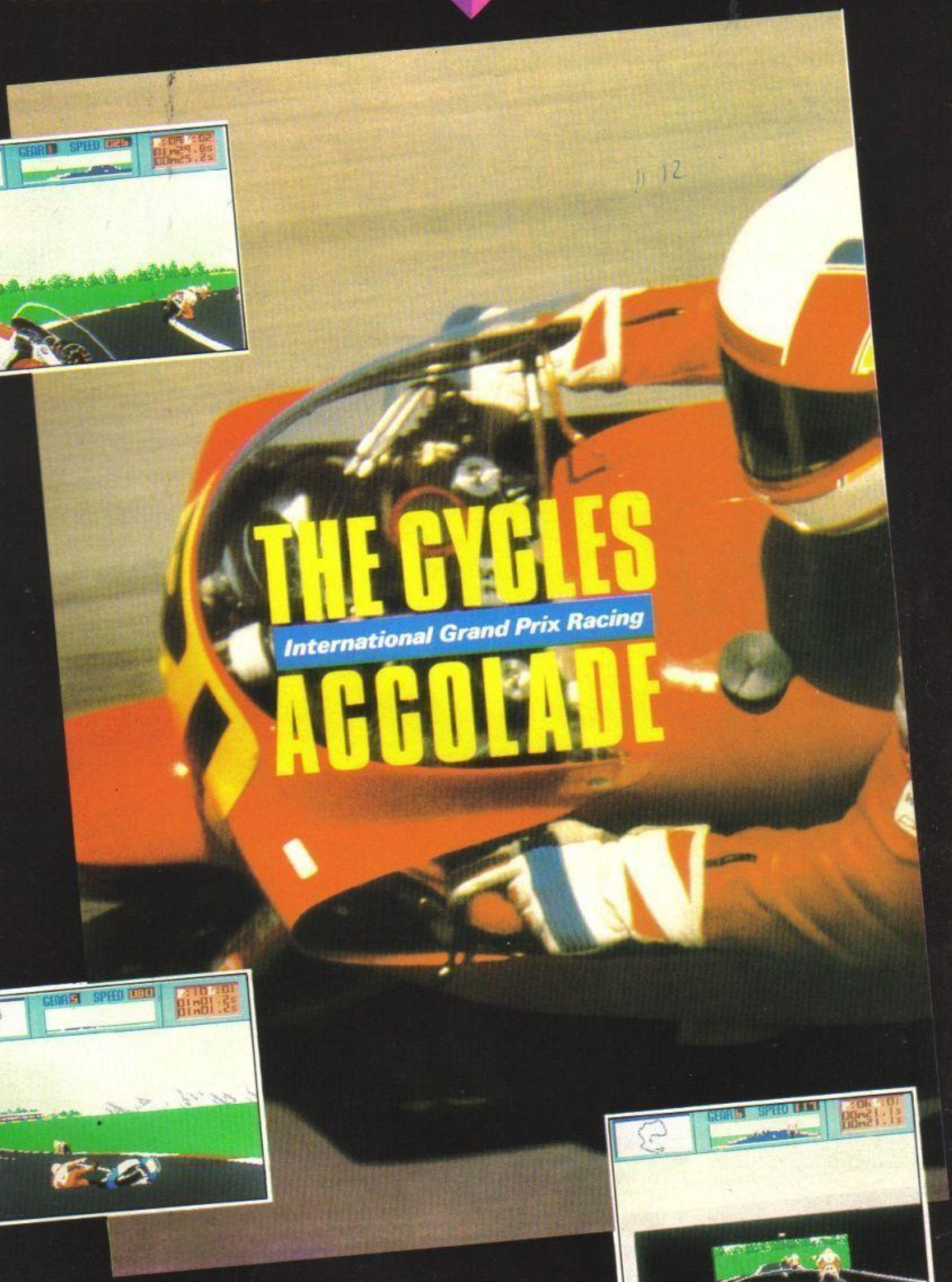
Disponibile per:
AMIGA·PC Ms/Dos·
COMMODORE C64· disco e cassetta.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

in esclusiva da C.T.O.



THE CYCLES

International Grand Prix Racing

ACCOLADE

Disponibile per:
AMIGA·PC Ms/Dos·
COMMODORE C64 disco e cassetta.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418 - telex 520659 CTO BO I

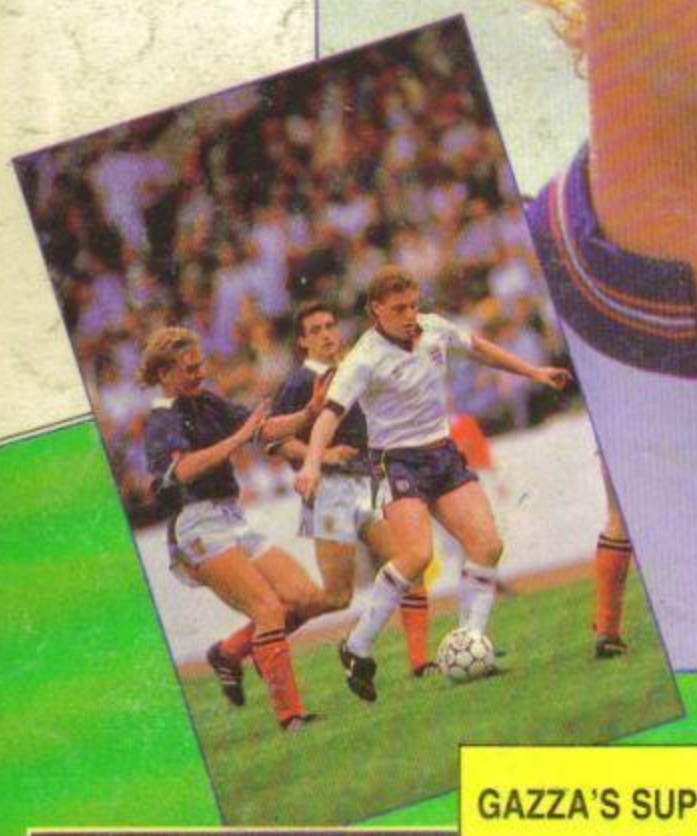
TECNOSTUDI

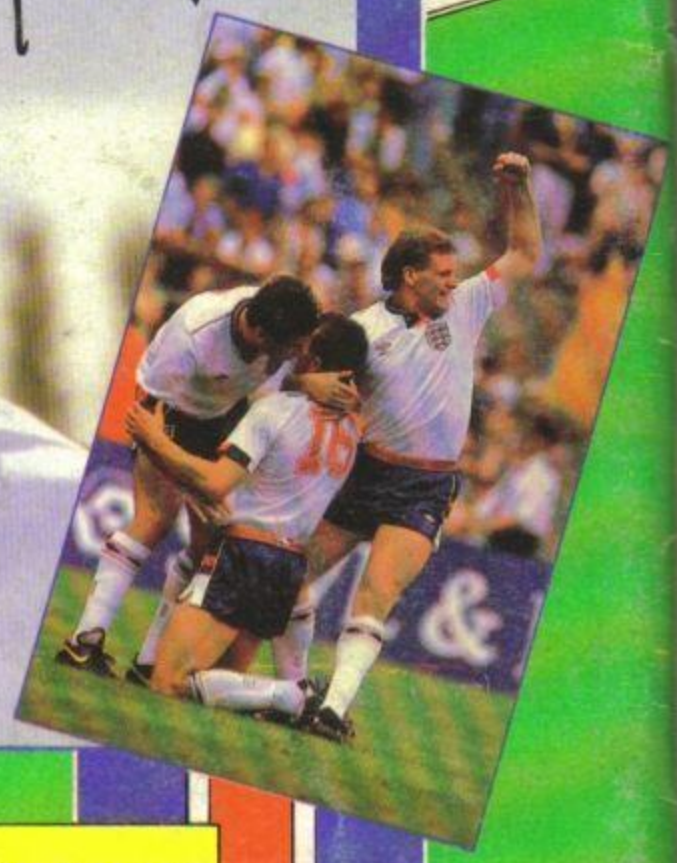
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

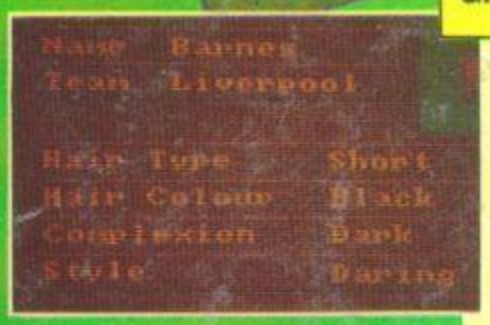
Gazza's SUPER SOCCER

Paul Gascoigne





GAZZA'S SUPER SOCCER – SEMPLICEMENTE SENSAZIONALE



Fantastico e veloce gioco d'azione

Caratteristiche Incluse:

- Crea un tuo campionato, incontri di coppa e costituisci una forte squadra.
- Ciascun giocatore della squadra e' dotato di spiccate caratteristiche – livello d'abilita', velocita', e stile di gioco. Se disputi buoni incontri, il livello di abilita' della tua squadra puo' migliorare.
- Il realistico controllo della palla, ti permette di intercettare, stoppare e dribblare l'avversario. Un singolare "Indicatore" ti abilita nel variare la potenza, l'altezza e l'effetto di ogni tiro.
- Totale controllo dei calci d'angolo, punizioni e rigori.
- Colpi di testa, tackle e falli.
- Completo e realistico controllo del portiere.
- Fantastica azione per uno o due giocatori
- Disputa l'intero campionato, la coppa ed esercitati negli incontri o nei rigori, punizioni e calci d'angolo.

Il piu' bel videogioco nazionale, approvato da un grande calciatore.
"Non dimenticare, compra gazza's super soccer. Il massimo per il tuo computer"

Disponible per C64, Amiga, Atari ST, Spectrum ED Amstrad

EMPIRE SOFTWARE, LEADER DISTRIBUZIONE, VIA MAZZINI 15,
210 20 CASCIAGO, ITALIA TEL: 3322.12255.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/